GROMADA REVENGE NA CD **PEŁNA GRA PO POLSKU**

SUPERCENA PEŁNA GRA

6.99
W TYM 7% VAT

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 2-3/2002 INDEX 324329
ISSN 1230-9044 CENA 6.99 ZŁ



COMMAND & CONQUER RENEGADE

TRADE EMPIRES
COMAR BARBARIAN
SOLARIS 1.0.4
HELI HEROES
CAR TYCOON
DRACULA 2
WIZARDRY 8
BATTLE REALMS
MOTO RACER 3
ICEWIND DALE 2

PEŁNA GRA PO POLSKU
GROMADA REVENGE

700MB DANYCH!

WERSJE DEMO:
SOLARIS 1.0.4 PL
COSSACKS: AoW
WARLORDS II: BC
MOTO RACER 3

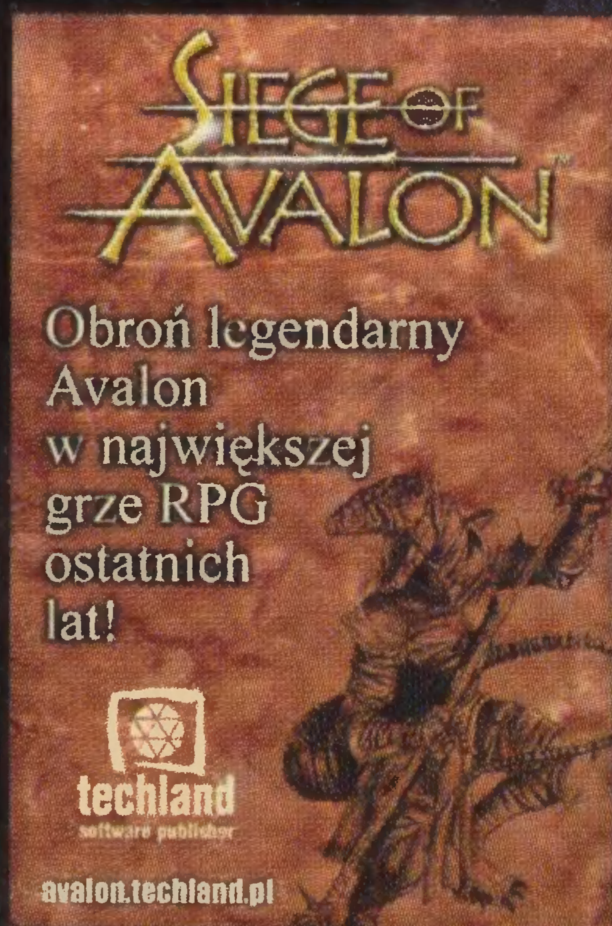


COMPACT DISC DIGITAL DATA
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO wydawnictwo publishing house

ZA MIESIĄC PEŁNA GRA i 3 PŁYTY CD

Najlepszy film science fiction jaki widziałem
– James Cameron
(Terminator, Obcy, Titanic)

アヴァロン
Avalon



w kinach w kwietniu

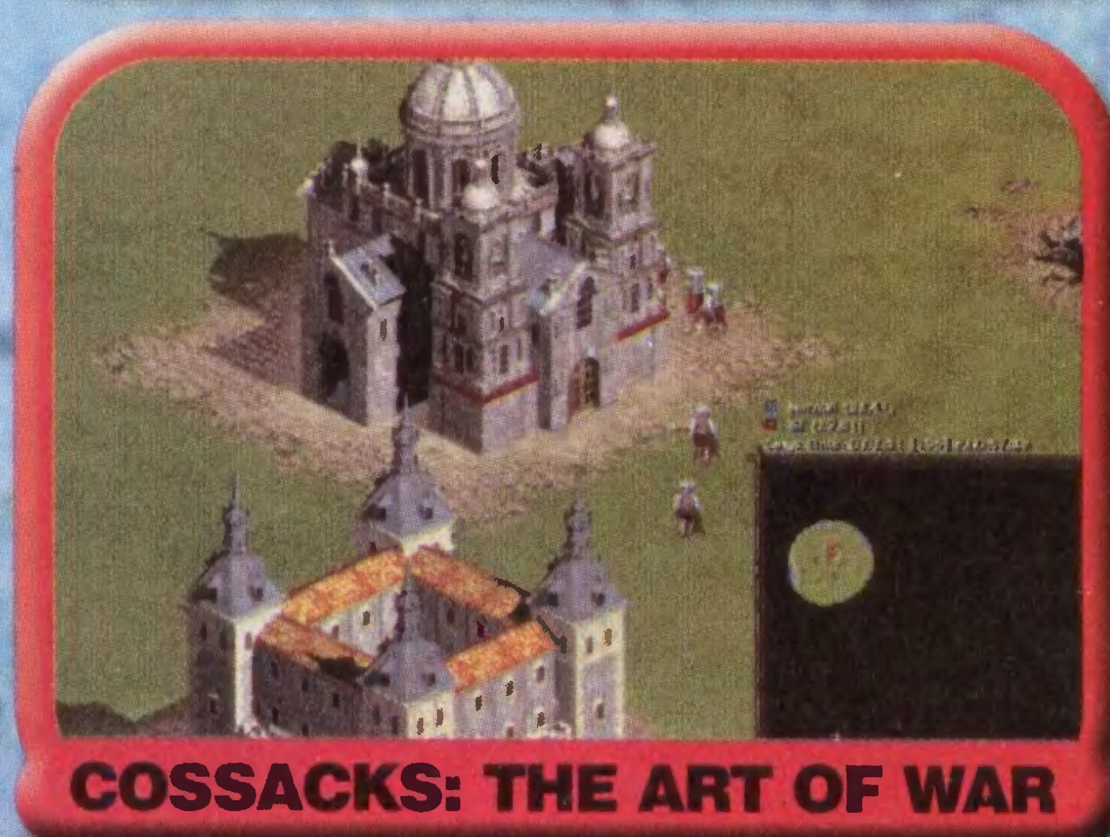



GROMADA REVENGE


MOTO RACER 3


WARLORDS BATTLECRY 2


SOLARIS 1.0.4 PL


COSSACKS: THE ART OF WAR



OD REDAKCJI

Witamy serdecznie w kolejnym wydaniu GIER KOMPUTEROWYCH. Na początek sprawy organizacyjne. Otóż ten numer ze względu na liczne przygody natury technicznej trafił na rynek z pewnym opóźnieniem, dlatego zdecydowaliśmy się potraktować go jako podwójny 2-3/02 (luty-marzec), aby zachować logikę numeracji w stosunku do miesiąca wydania. Wszelkie problemy mamy już za sobą i teraz już regularnie, co miesiąc, będziemy dostarczycielami świeżych informacji ze świata pecetowej rozrywki oraz znakomitych gier i programów demonstracyjnych. Przy okazji dziękujemy za wszystkie ciepłe słowa, które napływają do naszej redakcji, bo dzięki nim wiemy, że nasze pismo w nowej szacie graficznej i zmienionej formule zyskało już aprobatę Czytelników. Możecie być pewni, że Was nie zawiedziemy i przykładem innych czasopism nie znikniemy nagle z rynku. Wręcz przeciwnie! Już za miesiąc wielka niespodzianka. Pismo z TRZEMA płytami CD. Na cedekach znajdziecie świetną, rozbudowaną, grę strategiczno-ekonomiczną w języku polskim, a ponadto mnóstwo atrakcyjnych dodatków: najnowszych, starannie wyselekcjonowanych dem, gier shareware, "łatek" itp. Nie przegapcie zatem kolejnego wydania GIER KOMPUTEROWYCH, a w oczekiwaniu na to wielkie wydarzenie proponujemy lekturę tego numeru i zapoznanie się z zawartością naszego cover CD. Mamy nadzieję, że przypadnie Wam do gustu.

Działy stałe

Pełna wersja

Z ostatniej chwili

Beta Test

Recezje

Spis Dem

GRY KOMPUTEROWE, ISSN 1230-9044, INDEX 324329
NUMER 02-03/2002, Rok dziesiąty

WYDAWCA
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (22) 815-42-20 (godz. 9-16.30)
fax (22) 812-68-29, e-mail: cgs@cgs.onyx.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki - red. naczelny, Dariusz Kazik - zast. red. naczelnego, Marcin Jaśkaczek, Przemysław Gorący e-mail: pgoracy@cgs.onyx.pl - reklama marketing/pr, Katarzyna Kulesza - korekta oraz współpracownicy: Krzysztof Kiełmiński, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski, Maciek Bąkała

DRUK
Elanders Polska, ul. Mazowiecka 2, Płońsk

GROM
REVE

Ostatnie dwa wydania naszego pisma zawierały pełne wersje gier strategicznych. Jednak rozumiemy doskonale, że nie można zadowolić wszystkich. Uraczyliśmy już strategów, pora więc pomyśleć o graczach lubiących rozrywkę mniej ambitną. Oczywiście nie oznacza to, że jest ona gorszej jakości. Jest po prostu innego typu. I tak jak każdy gatunek gier, ten także ma swoich zagorzałych wielbicieli i przeciwników. Prezentowana dziś ,,Gromada Revenge" to typowa gra zręcznościowa. Jej akcja rozgrywa się w odległej przyszłości.

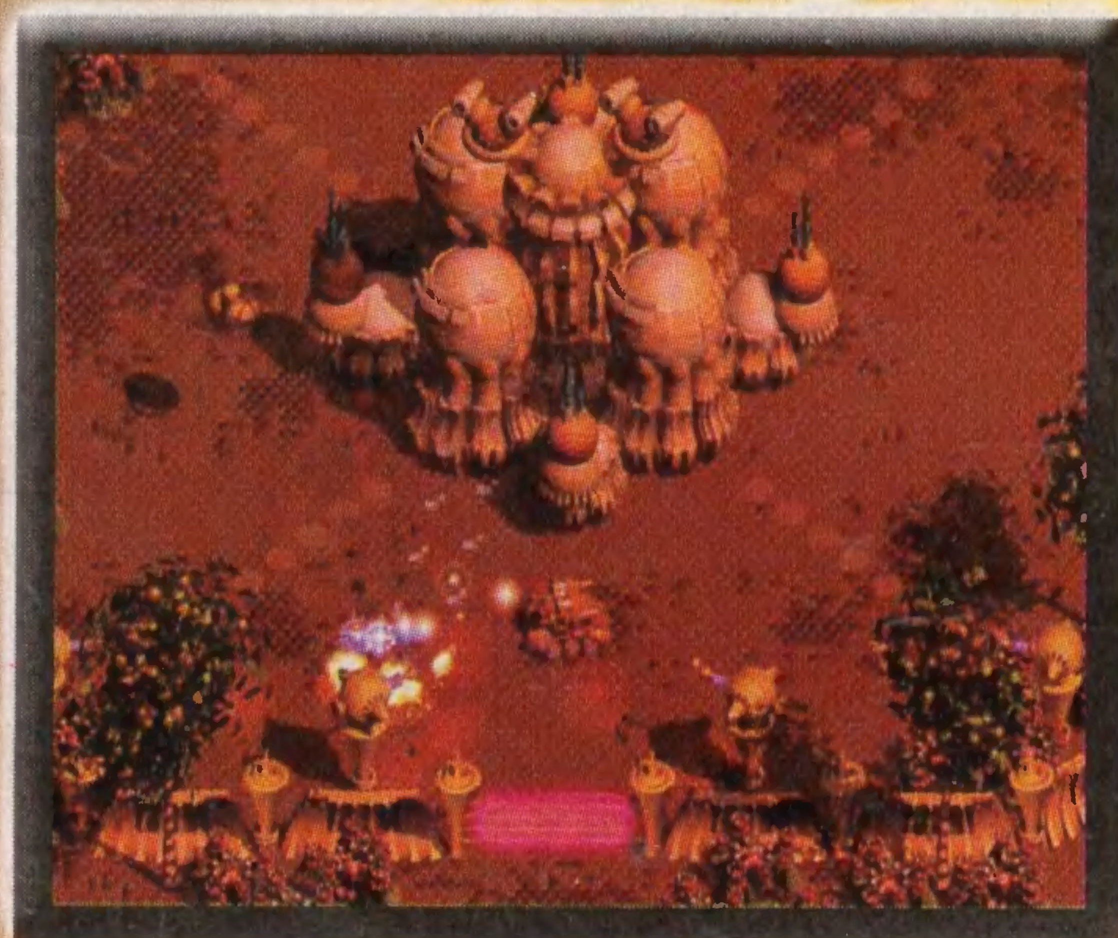
Tytułowa Gromada to planeta będąca tylko i wyłącznie poligonem doświadczalnym. Tu z dala od ukochanej matki Ziemi testuje się coraz to bardziej śmiercionośne maszyny. Szczytem techniki bojowej jaki osiągnęła ludzkość jest Kassandra. Wielki, naszpikowany techniką, świetnie uzbrojony i bardzo wytrzymały czołg zaprojektowany przez młodego ambitnego naukowca, którego losami przyjdzie nam pokierować. Ukochana głównego bohatera okazała się robotem. Szpiegiem wysłanym przez naszych wrogów by zniszczyć najlepszą broń ludzi. I tak właśnie zaczyna się ta historia. Startujemy w dymiącym czołgu, a przeciw sobie mamy całą planetę i wszystkie jej systemy obronne. Oczywiście nie znaczy to, że stoimy na przegranej pozycji. Szybko naprawimy Kassandrę, a w późniejszych etapach gry będziemy robili to na polu bitwy kolekcjonując rzeczy zostawiane czasem przez



- **Wymagania:** P 133, 16 MB RAM, CD-ROM x 4, Krata graficzna 4 MB, Win9x
- **Wydawca:** Sierra
- **Producent:** Buka Entertainment
- **Dystrybucja:** TopWare
- **Strona WWW:**www.topware.pl









MADA
E N G E

przeciwników. Oczywiście do ich eksterminacji dostaniemy całkiem pokaźny i wystarczający arsenał. A jak by tego było mało pozwolono nam modyfikować parametry czołgu poprzez zmianę jego podwozia. W grze zmierzymy się z ponad 20 różnymi rodzajami przeciwników. Zarówno naziemnych jak i latających. Każdy z nich ma swoje unikalne cechy. Zalety, które będzie chciał wykorzystać do naszego unicestwienia. Ale także wady dające nam możliwość zniszczenia go bez niepotrzebnych strat. Wiadomo dobrze jak to jest. Jedni są bardzo szybcy i słabo uzbrojeni, wiec z pewnością będą atakować dużą chmarą. Inni zaś choć mają tempo żółwia dysponują tak ogromną siłą ognia, że jednym strzałem zmienią Kassandrę w kupę dymiącego popiołu. Toczenie walk z mobilnymi wrogami i systemami defensywnymi planety składa się na całą grę. Dla jej urozmaicenia poszczególne plansze, które są miejscem akcji podzielono na strefy. Dzięki temu zabiegowi zmuszono nas do szukania odpowiednich kart-kluczy pozwalających eksplorować kolejne tereny. Całość obserwujemy z izometrycznego rzutu kamery. Do wyboru są dwa poziomy trudności - średni i łatwy. Dlatego grę można śmiało polecić zarówno ludziom wprawionym w takich bojach ale i nowicjuszom dopiero zaczynającym przygodę z tego typu tytułami.

Oczywiście gra jest w całości po polsku, co już jest standardowym rozwiązaniem dla coverów w naszej gazecie. Przed każdą misją otrzymujemy ważne informacje o tym jaki jest cel naszego zadania oraz jakie przedmioty możemy zdobyć, by ulepszyć Kassandrę. Cenne są także wskazówki w jaki sposób realizować konkretne zadania.

Po tym obowiązkowym wstępie graczom pozostaje

KLAWIATURA

Lewy przycisk myszy - poruszanie się
Prawy przycisk myszy - atak
Klawisze od 1 do 4 - zmiana broni
Klawisze strzałek - poruszanie się za pomocą klawiatury
Tab - włączanie i wyłączanie panelu informacyjnego
Esc - powrót do głownego menu





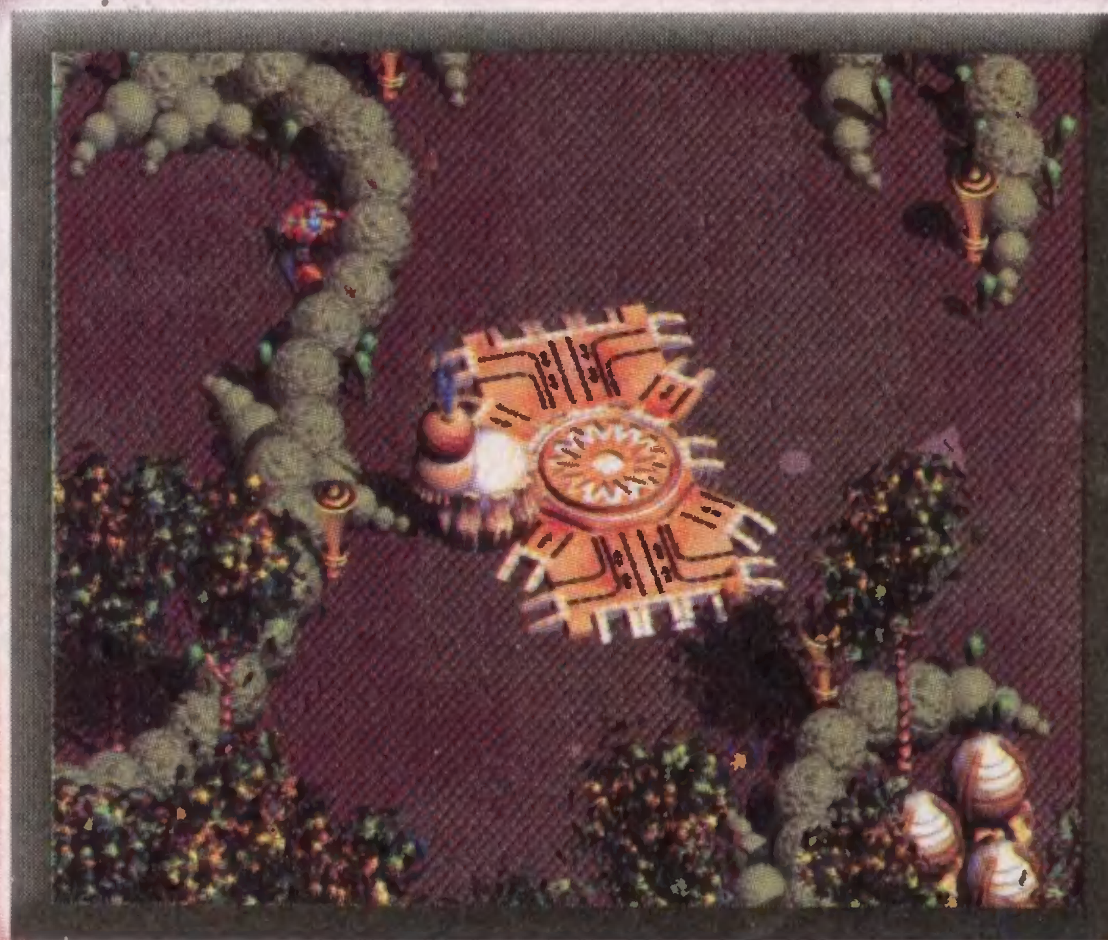




tylko jedno. Zasiąść za sterami supernowoczesnego czołgu bojowego i po raz kolejny uratować Ziemię przed złymi kosmitami. Co zaś się tyczy fabuły, to mamy



możliwość wybierania kolejności w jakiej chcemy wykonywać misje. W ten sposób sami zmieniamy poziom trudności w następnych misjach, który zależy także od naszych wcześniej podjętych działań. Mając do wyboru rajd na fabrykę broni i bazę przeciwnika wiadomo, że lepiej atakować to pierwsze. Dzięki temu w następnej misji będzie mniej wrogich jednostek do rozwalenia. Wszystkim, którzy znudzą się walką z kom-



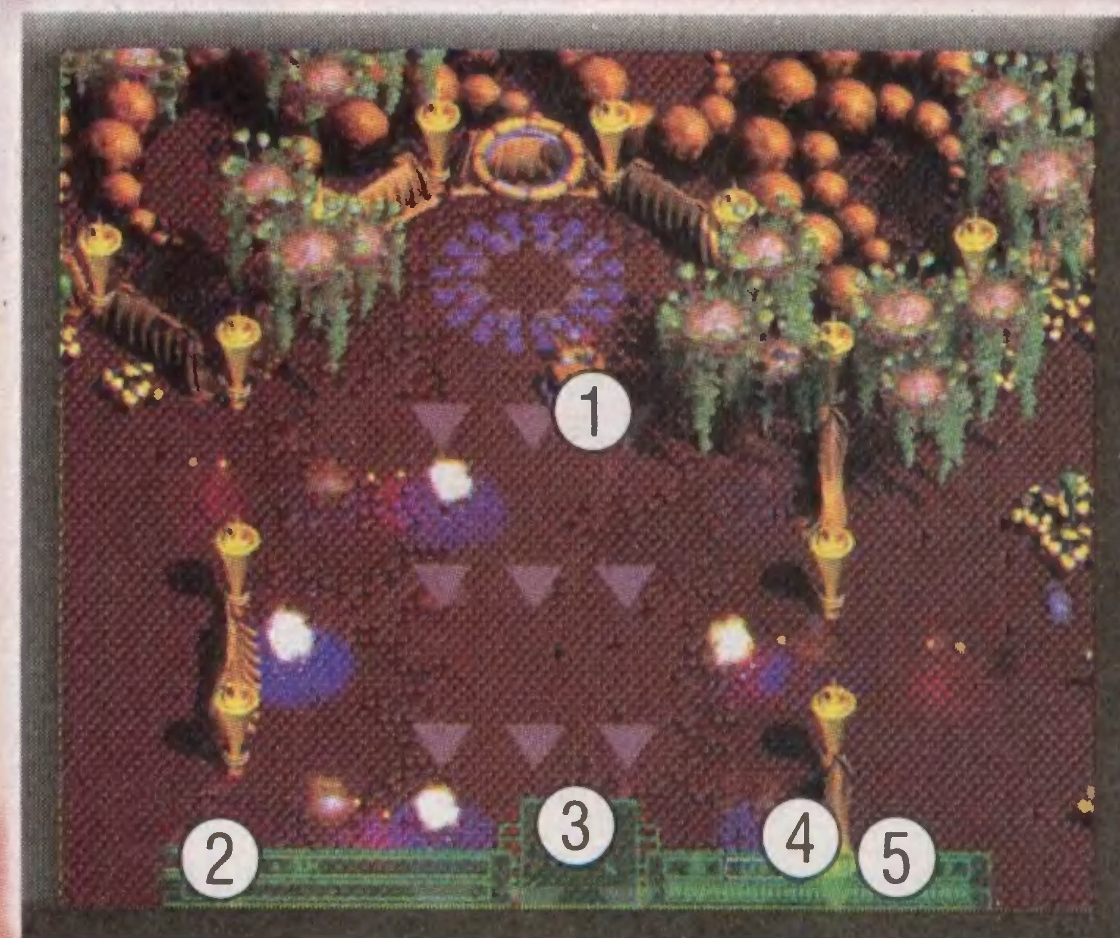
puterowym przeciwnikiem polecamy tryb multiplayer, a w nim możliwość gry do 4 graczy jednocześnie przez sieć lokalną czy modem na specjalnie do tego zaprojektowanych mapach. A ponieważ wymagania minimalne są wręcz śmieszne, spokojnie można pokusić się na zabawę za pośrednictwem naszej ukochanej Telekomunikacji Polskiej.

Mamy nadzieję, że grać się Wam będzie na tyle miło, że nawet nie spostrzeżecie się kiedy minie miesiąc, a do kiosków trafi kolejny numer "Gier Komputerowych" - tym razem zawierający, aż TRZY PŁYTY CD!!! Dzisiaj możemy Wam zdradzić jedynie tyle, że kolejną pełną grą będzie znakomita, rozbudowana strategia militarno-ekonomiczna w języku polskim! Polecamy, zwłaszcza, że cena całości będzie doprawdy szokująco niska. Do następnego spotkania, za miesiąc!

KODY

Aby ułatwić grę naszym Czytelnikom, poniżej podajemy trzy bardzo pomocne kody. Stanowczo odradzamy korzystanie z nich bez potrzeby. Zabawa traci wtedy swój cały urok. Jeśli jednak ktoś nie wytrzyma i zechce "oszukiwać", to podczas gry wystarczy po prostu wpisać jedno z poniższych haseł:

cheatw - wygrywasz misję
cheata - dostajesz full amunicji
cheati - jesteś niezniszczalny



EKRAN GRY

1. Kassandra
2. Obecnie używana broń
3. Radar
4. Energia
5. Ilość amunicji



PLAY Hurtownia Oprogramowania - zaopatrujemy: sklepy, księgarnie, grainie, firmy wysyłkowe, całejki internetowe w: gry, programy edukacyjne i użytkowe itp. Dystrybujemy produkty wszystkich wydawców oprogramowania. Dział sprzedaży hurtowej 0 pref.22 832 54 31 lub w Internecie www.play.com.pl/wspolpr.htm - najwyższe rabaty.

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Naszym celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego skelpu firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry - str.7.

Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
- Gry wysyłamy w dniu zamówienia
- Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
- Do paczki doliczamy 5 zł (koszt przesyłki)
- Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
- Płatność przy odbiorze
- Ceny zawierają podatek vat



INTERNET

www.PLAY.com.pl

http:\\www.PLAY.com.pl

KUPUJ NAJTANIEJ !

PEŁEN ASORTYMENT

PROMOCJE

24h

PROMOCJE

1 CAESAR 2 PL GRATIS*

1 RALLY CHAMPIONSHIP (PL)GRATIS*

1 KNIGHTS& MERCHANTS (PL)GRATIS*

2 PLAKAT GRATIS*

3 KOSZULKA GRATIS*

4 DARMOWA PRZESYŁKA*

5 PODKŁADKA GRATIS*

6 POKROWIEC NA 24CD *

7 FIRMOWY PLECAK*

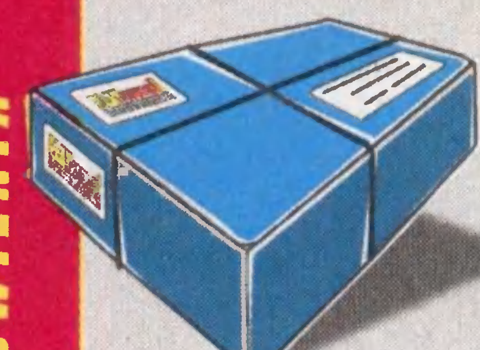
8 5% RABAT DODATKOWO

9 PACYNKA GRATIS*

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocje nr 1-2 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z trzech gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu Promocja nr 3-6 dotyczy zamówień powyżej 100zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu Promocja nr 3-8 dotyczą zamówień powyżej 200zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu Promocja nr 9 dotyczy zamówień na grę z serii Hugo.Do każdej gry zamówionej z serii Hugo dodajemy pacynkę Gratis. Promocje aktualne do wyczerpania zapasów. Aby się upewnić zapytaj przy zamówieniu.W razie braków wykorzystuj inną

ZAMÓWIENIA · KONTAKT

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod numer +48 504 324 130 podając swoje dane i zamawianą grę. Potwierdzenie otrzymasz niezwłocznie !



TEL. 0 (prefix) 22 **832 54 30**
TEL. 0 (prefix) 22 **832 54 31**
TEL. 0 (prefix) 22 **833 39 56**
FAX 0 (prefix) 22 **833 39 61**
HURT 0 (prefix) 22 **832 54 31**
SMS,TEL **+48 504 324 130**
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3
-zamów listownie

SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

Ś.W.I.N.I.A. to zabawna strategia czasu rzeczywistego 3D.
Charakterystyczne cechy:
- Niewiarygodnie realistyczna grafika wspomagana przez fizyczny system modelowania.
- 15 misji dla każdej z ras.
- Humorystyczne raporty jednostek.
- Opcja gry wieloosobowej przez Internet lub sieć Lan
- Różne rodzaje terenu oraz zmienne warunki pogodowe.



29 zł Ś.W.I.N.I.A. (PL)
S.W.I.N.E.

AquaNox to sequel wielokrotnie nagradzanej gry Archimedean Dynasty. Tak jak w pierwszej części akcja rozgrywa się pod wodą. Nasz obszar działania wynosi aż 8.000 kilometrów kwadratowych. Imponujący i szczegółowy podwodny świat.
- 30 misji dla trybu pojedyńczego gracza.
- 9 kompletnie odmiennych statków.
- Ponad 40 różnych wrogów,
- Intuicyjny interface kontroli pojazdów.
- Wspaniałe efekty środowiska.



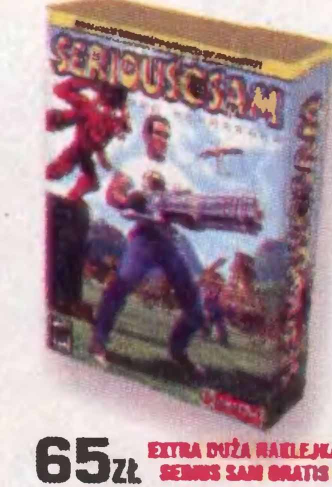
48 zł AQUANOX



89 zł KOMPAS GRATIS! ROGUE SPEAR-BLACKTHORN



64 zł CD Z MUZYKĄ MYTH KOMPENDIUM MYTH GRATIS MYTH 3 (PL)



65 zł EXTRA DUŻA NAKLEJKA SERIOUS SAM GRATIS ! SERIOUS SAM 2 (PL)



89 zł POOL OF RADIANCE (PL)



89 zł Bandama GRATIS! GHOST RECON (PL)



114 zł MEDAL OF HONOR



114 zł SALT LAKE 2002



89 zł ANARCHY ONLINE (PL)



48 zł CODENAME OUTBREAK (PL)



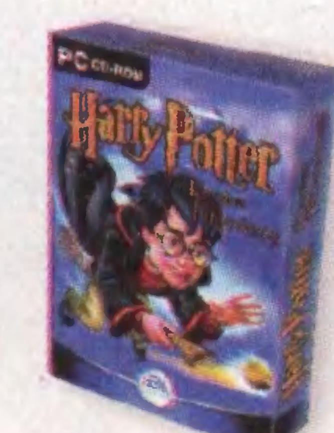
74 zł PRIMITIVE WARS (PL)



29 zł GORASUL (PL)



45 zł DETTLERS 4 MISJE (PL)



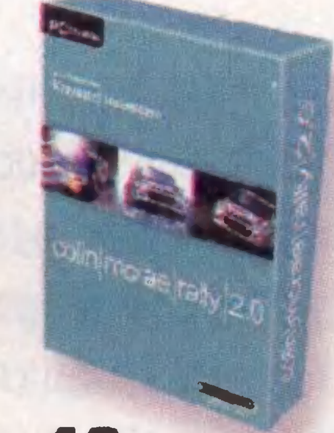
114 zł HARRY POTTER (PL) I KAMIEŃ FILOZOFICZNY



89 zł WIZARDRY 8 (PL)



74 zł SIMS RANDKA (PL)



46 zł COLIN MCRAE 2.0 (PL)



48 zł TROPICO - RAJSKA WYSPA (PL) samodziałający dodatek



29 zł PREMIERA 25.02.2002 CAR TYCOON (PL)



39 zł HEROES OF M&M SHADOW OF THE DEATH (PL) + HEROES M&M 3 GRATIS



30 zł HEROES OF M&M 3 (PL) H.ARMAGEDDON BLADE (PL) HEROES OF M&M 2 GRATIS



25 zł HEROES OF M&M 3 (PL) HEROES OF M&M 2 GRATIS

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

NAJCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

4x4		46 zł
A.D.2044 2CD (PL)		24 zł
ACE VENTURA (PL)		45 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 1+2 (PL)		65 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)		47 zł
AGE OF WONDERS (PL)		46 zł
AGE OF WONDERS 2 5.2002	Z	114 zł
AGENT GLINIARZ (PL)		48 zł
AGHARTA (PL) 2 CD		24 zł
AIKENS ARTIFACT	S	35 zł
AIRPORT		46 zł
ALICE	S	42 zł
ALIEN NATIONS (PL)		20 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.		89 zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)		89 zł
ALONE IN THE DARK 4		119 zł
ANARCHY ONLINE (PL)	N	89 zł
ANNO 1503 (PL) 4-2002	Z	114 zł
AQUANOX		48 zł
ARCANUM 5CD (PL)		114 zł
ARMORED FIST 3		38 zł
ARTHUR`S KNIGHT 2(PL)		74 zł
ATLANTIS 1 (PL)		28 zł
ATLANTIS 1+2 (PL)		69 zł
ATLANTIS 2 (PL)		48 zł
ATLANTIS 3 (PL)		74 zł
BALDURS GATE 1 (PL)		65 zł
BALDURS.G. 2 THRON BHALL (PL)		69 zł
BATTLE ISLE IV (PL)		48 zł
BATTLE REALMS (PL)	N	65 zł
BG1+BG2+BG2 MISJE (12CD,PL)		139 zł
BLACK & WHITE (PL)		109 zł
BLACK&WHITE CREATURE ISLES	N	74 zł
BLADE RUNNER		43 zł
BROKEN SWORD 2 (PL)		39 zł
BRYDZ 3000 (PL)		74 zł
C&C RENEGADE 3-2002	Z	114 zł
CARMAGGEDON 2000 TDR		20 zł
CATAN (PL)		39 zł
CHAMPION. MAN. 01/02		122 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL		38 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL)		48 zł
CIVILIZACJA 3		139 zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2		74 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)		48 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)		20 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	S	48 zł
COMAR BARBARIAN (PL)		49 zł
COMMANCHE 3		38 zł
COMMANCHE 4		89 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.		38 zł
CONQUEST FRONTIER WARS(PL)	N	65 zł
CORSAIRS (PL)		20 zł
CROC		43 zł
CROC 2		74 zł
CRUSADER OF MIGHT&MAGIC		35 zł
CUE CLUB (PL)		35 zł
DAIKATANA		35 zł
DELTA FORCE		38 zł
DELTA FORCE 2		38 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR		74 zł
DESCENT 3 (PL)		20 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)		20 zł
DEUS EX		72 zł
DIABLO 1		48 zł
DIABLO 1+DIABLO2+PAN ZN.(PL)		175 zł
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	B	69 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)		135 zł
DIE BY THE SWORD (PL)		20 zł
DISNEY'S HERCULES		25 zł
DIUNA WG F.HERBERTA	N	74 zł
DOGFIGHTER AIRFIX	S	20 zł
DOOM COLLECTOR`S EDITION		64 zł
DRACULA 2 (PL)	N	48 zł
DUKE NUKEM 3D		48 zł
DUKE NUKEM FOREVER 4-2001	Z	89 zł
DUNE 2000		38 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL		44 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)		35 zł
EARTH 2140 (PL)+134 MISJE		19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD		24 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)		48 zł
ECHELON (PL)		54 zł
EGIPT (PL)		20 zł
EMERGENCY (PL)		19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE		109 zł
EMPIRE EARTH (PL)		114 zł
ENCYKLOPEDIA FOGRA 2002 (PL)		84 zł
E-RACER (PL)		74 zł
ETHERLORDS (PL)	N	89 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)		19 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2(PL)		89 zł
EVIL TWIN (PL)	N	65 zł
F1 2001		114 zł
F1 RACING		20 zł
F-16 AGRESSOR		42 zł
F-22 LIGHTING 3		42 zł
F-22 RAPTOR		42 zł
FALLOUT 1		20 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)		89 zł
FARAON + KLEOPATRA (PL)		89 zł
FAUST (PL)		29 zł
FIFA 99		29 zł
FIFA 2000		44 zł
FIFA 2001		89 zł
FIFA 2002	N	119 zł
FIGHTING FORCE		38 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO		185 zł
FLIGHT UNLIMITED 2		44 zł
FREDDY (PL)		19 zł
FREESPACE 1 (PL)		19 zł
FREESPACE 2 (PL)		29 zł
GABRIEL KNIGHT 3		39 zł
GANGSTERS 2		119 zł
GEX 3D		29 zł
GHOST RECON (PL)	N	89 zł
GHOTIC (PL) 3-2002	Z	89 zł
GIANTS (PL)		29 zł
GILBERT GOODMATE (PL)		64 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD		48 zł
GORASUL 4CD (PL)		28 zł
GORKY 17 (PL)		19 zł
GRAND PRIX 3 (PL)		47 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	B	64 zł
GTA 3 (PL) 4-2002	Z	114 zł
GUNMAN CHRONICLES		69 zł
HALF LIFE : GENERACJA 2.5	S	89 zł
HALF LIFĘ BLESHIFT+PODKŁAD		89 zł
HARPOON 4 30-03-2002	Z	89 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)	B	114 zł
HEAVY METAL		46 zł
HELI HEROES (PL)		37 zł
HELLBOY (PL)		20 zł
HEROES 2+3+ARMAG.(PL)	B	30 zł
HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL)	B	19 zł
HEROES CHRONICLES (ZA SZTUKE)		54 zł
HEROES COMP. H2+H3+AR+SH	N	54 zł
HEROES M&M 3 (PL) + HERO 2	B	25 zł
HEROES M&M 4 (PL) 3-2002	Z	89 zł
HEROES SHADOW OF D. (PL)+H.2	B	39 zł
HIDDEN&DANGERROUS2 04-2002	Z	89 zł
HITMAN		74 zł
HITMAN 2 15-03-2002	Z	124 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA		64 zł
HOPKINS FBI (PL)		20 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)		74 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)		55 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	N	74 zł
HUGO ZACZAROWANY DĄB (PL)		74 zł
HUGO ZAKLĘTA KOLEJKA (PL)		74 zł
ICEWIND D. +HEART OF THE WIN.	S	65 zł
JACK ORLANDO (PL)		19 zł
JACK ORLANDO DIRECTORS CUT		29 zł
JAGGED ALLIANCE 2 (PL)		24 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS (PL)		29 zł
JEKYLL&HYDE (PL)		45 zł
JOIN STRIKE FIGHTER		44 zł
KANGUREK KAO (PL)		45 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)		20 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)		19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.		48 zł
KOZACY (PL)		89 zł
KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA(PL)		20 zł
KRZYŻACY (PL)		74 zł
KURKA WODNA (PL)	B	20 zł
LARRY 7 (PL)		47 zł
LEGO ALPHA TEAM (PL)		89 zł
LEGO LEGOLAND (PL)		89 zł
LEW LEON (PL)		20 zł
LIATH (PL) 2CD		24 zł
LOCO-COMMOTION (PL)		64 zł
LONGEST JOURNEY (PL)		47 zł
LORDS OF THE REALM 3(PL)5.2002	Z	114 zł
MAFIA (PL) 21-03-2002	Z	89 zł
MAGIX MUSIC MAKER 6.0 (PL)		47 zł
MAJESTY (PL)		45 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA		89 zł
MDK (PL)		20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)		47 zł
MEDAL OF HONOR	N	114 zł
MEGARACE 3 (PL)	N	74 zł
MESSIAH (PL)		20 zł
MIDNIGHT RACING (PL)		19 zł
MIG 29 FALCRUM		42 zł
MIGHT&MAGIC 7		20 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)		19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL) 4-2002	Z	TEL.
MONOPOLY TYCOON		139 zł
MORTAL COMBAT 4		38 zł
MORTYR (PL)		25 zł
MOTO RACER 2		45 zł
MOTO RACER 3	N	114 zł
MUMINKI-ZIMA MUMINKÓW (PL)		64 zł
MYST 3 EXILE (PL)		89 zł
MYTH 2 + 1		64 zł
MYTH 3 (PL)		64 zł
NA KŁOPOTY PANTERA		69 zł
NBA 2000		43 zł
NBA LIVE`99		29 zł
NECRONOMICON (PL)		19 zł
NEED FOR SPEED 4		44 zł
NEED FOR SPEED PORSCHE		89 zł
NHL 2002		119 zł
ODYSEJA (PL)		48 zł
OFF ROAD (PL)		74 zł
OIL TYCOON (PL)		19 zł
ONI		46 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)		89 zł
ORIENTALNE NOCE (PL)		47 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)		29 zł
PANZER GENERAL 3D		48 zł
PERSIAN WAR (PL)	N	74 zł
PHANTASMAGORIA 2		39 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)		48 zł
PIZZA SINDICATE (PL)		20 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	S	65 zł
POKEMON PRINT STUDIO (PL)		69 zł
POLANIE (PL)		19 zł
POLSKA GOLA (PL)		74 zł
POMPEI (PL)		20 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	N	89 zł
PREMIER L.FOOTBALL MAN.2002		114 zł
PRIMITIVE WARS (PL)		74 zł
PRO RALLY 2001(PL)		45 zł
PRZYGODY RYŚKA (PL)		29 zł
PSZCZÓŁKA MAJA (PL)		64 zł
QUAKE COLLECTOR`S EDITION		169 zł
RAEH DVD (PL)		55 zł
RAILROAD TYCOON DELUXE(PL)		64 zł
RAINBOW SIX : COVERT OPS(PL)		89 zł
RAINBOW SIX: BLACK THRON(PL)	N	89 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)		89 zł
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)		20 zł
RALLY TROPHY (PL)		74 zł
RAYMAN M (PL)		64 zł
REAL WAR (PL)		48 zł
RED ALERT		44 zł
RED ALERT 2		69 zł
RED ALERT 2 +RED 1		79 zł
RED ALERT YURI`S REVANGE		74 zł
RED ALERT1+2+YOURI REVANGE		114 zł
RED FACTION		48 zł
REDLINE RACER		20 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS		155 zł
REVENANT		38 zł
REX NAJWIERNIEJSZY .. (PL)	N	48 zł
RING (PL) 4 CD		29 zł
ROGUESPEAR-BLACK THORN (PL)	N	89 zł
ROLAND GARROS FR. 2001		74 zł
ROLLER COSTER TYC. GOLD (PL)		89 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)		20 zł
SALT LAKE 2002	N	114 zł
SCREAMER 2		20 zł
SERIOUS SAM (PL)		64 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	N	65 zł
SETTLERS 1+2+3+4 (PL)		144 zł
SETTLERS 2 (PL)		20 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)		65 zł
SETTLERS 4 (PL)		89 zł
SETTLERS 4 NOWE MISIE	N	45 zł
SETTLERS III SREBRNA ED.(PL)		64 zł
SHIZM (PL) 5CD		89 zł
SHIZM (PL) DVD		89 zł
SHOGUN MONGOL INVASION (PL)		74 zł
SHOGUN+MONGOL INVASION(PL)	N	114 zł
SIDICATE WARS		25 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)		89 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.		48 zł
SIM CITY 2000		29 zł
SIM CITY 3000 (PL)		44 zł
SIMS (PL)		89 zł
SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)		119 zł
SIMS BALANGA (PL)		74 zł
SIMS BRAVO (PL) FULL PACK		189 zł
SIMS RANDKA (PL)		74 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)		69 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE+BALANG.		114 zł
SIMS VILLE (PL) 4-2002	Z	114 zł
SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA		139 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2 5-2002	Z	149 zł
SONIC 3D(PL)		47 zł
SOUL REAVER		39 zł
SOUL REAVER 2		114 zł
SPEEDWAY (PL)		19 zł
SPIDERMAN		149 zł
STAR WARS FORCE COMMANDER		74 zł
STAR WARS JEDI KNIGHTS		74 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON		74 zł
STAR WARS X-WING ALLIANCE		74 zł
STAR WARS X-WING COLLECT		74 zł
STAR WARS: EPISODE I: RACER		74 zł
STAR WARS: FORCE COMMAND		74 zł
STAR WARS: PHANTOM MENACE		74 zł
STARCRAFT+BROODWAR		48 zł
STARWARS STARFIGHTER	N	155 zł
STING (PL)		64 zł
STUNT GP (PL)		48 zł
SUDDEN STRIKE (PL)		89 zł
SUDDEN STRIKE FOREVER 3.2002	Z	49 zł
SZACHY 2001 (PL)		48 zł
SZACHY 98 (PL)		19 zł
Ś.W.I.N.I.E. (PL)		29 zł
TAXI DRIVER (PL)	B	25 zł
TEST DRIVE 5 (PL)		20 zł
THE TROMA PROJECT PL		28 zł
THIEF 2		38 zł
THREE KINGDOMS		114 zł
THRONE OF DARKNESS (PL)		114 zł
TIMELINE	S	35 zł
TOCA		20 zł
TOCA 2 (PL)		20 zł
TOMB RAIDER 1		39 zł
TOMB RAIDER 2		39 zł
TOMB RAIDER 3		55 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.		74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES		89 zł
TONY H. PRO SKATER 3 4.2002	Z	TEL.
TONY HAWK`S PRO SKATER 2		89 zł
TOON CAR		19 zł
TRADE EMPIRES (PL)		64 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)		29 zł
TRAIN SIMULATOR		155 zł
TRIDONIS (PL)		19 zł
TROPICO (PL)		89 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	N	48 zł
TUNGUSKA (PL) 2CD		24 zł
TWIERDZA (PL)		89 zł
TZAR (PL)		20 zł
UNDYING	S	42 zł
UNREAL		19 zł
VAMPIRE	S	46 zł
VIRTUA FIGHTER 2		29 zł
WARCHAMMER DARK OMEN		25 zł
WARCRAFT + BATTLE NET		48 zł
WARCRAFT 3 (PL) 06-2002	Z	TEL.
WARLORDS BATTLECRY ED.KOL		89 zł
WARRIOR KINGS (PL) 3.2002		89 zł
WATCHMAKER (PL)		69 zł
WEHIKUŁ CZASU (PL)		20 zł
WIGGLES (PL)		89 zł
WING COMMANDER PROPHECY		39 zł
WIZARDRY 8 (PL)	Z	89 zł
WORLD WAR 3		72 zł
WORMS ARMAGEDDON (PL)		64 zł
WORMS W. PARTY+KOSZULKA	B	74 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)		19 zł
WYŚCIGI WYKRĘTÓW		48 zł
ZAX GALAKTYCZNY WOJOWNIK		45 zł
ZEUS PAN OLIMPU (PL)		89 zł
ZORRO		74 zł

ZAMÓW PRZED PREMIERA

Niżej wymienione tytuły lada chwila ukażą się na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą zyskasz:• paczke dostajesz zaraz po polskiej premierze• gry korzystasz z licznych promocji• cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej• dostaniesz pełną oryginalną grę w profesionalnym opakowaniu.

PROMOCJA

10 zł HEROES OF M&M 3 PL
CENA 10 ZŁ PRZYSŁUGUJE TYLKO PRZY PRZEDPREMIEROWYM ZAMÓWIENIU PAKIETU HEROES 4

HEROES M&M 1 GRATIS!

HEROES M&M 2 GRATIS!

89 zł PREMIERA 27.03.2002
HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL)

89 zł PREMIERA 15.03.2002
WARIOR KINGS (PL)

89 zł PREMIERA 20.3.2002
GHOTIC 2CD (PL)

89 zł PREMIERA 21.03.2002
MAFIA (PL)

MIGHT&MAGIC VIII (PL) GRATIS

SUPER CENA PREMIERA 6.2002
WARCRAFT 3 (PL)

Z - zapowiedz N - nowość S - spadek ceny B - bestseller DATA - data premiery TEL.-cena w momencie redagowania reklamy jeszcze nie znana-info pod telefonem. Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 18.02.2002., * aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

MC3 Motoracer

Każdy prawdziwy mężczyzna czuje pociąg do szybkich kobiet i ładnych samochodów (jakoś tak to chyba leci...). To prawda. Ale jest jeszcze coś lepszego (od samochodów oczywiście, bo od kobiet nie). Mowa naturalnie o motocyklach.



To właśnie one są współczesnymi ,,rumakami" naszej cywilizacji. Piękne opływowe kształty, ogromne prędkości i zastrzyk adrenaliny podczas dosiadania takich bestii, to wszystko przyciąga ludzi spragnionych mocnych wrażeń. Miłośnicy wyścigówek, a zwłaszcza tych motocyklowych nie mają niestety zbyt łatwego życia. O ile wśród samochodówek konkurencja jest naprawdę duża, to jednak gier poświęconym dwukołowcom mamy jak na lekarstwo, a takie "rodzynki" jak "Moto Racer" nie trafiają się często. Dlatego trzecia już odsłona tej gry znanego z pewnością miłośnikom gatunku ma przed sobą dobre perspektywy, zwłaszcza, że jest to najlepsza część serii. A czym tym razem zaskoczyli nas autorzy gry?

KLAWIATURA

Strzałka do przodu - przyspieszenie
Strzałka do tyłu - hamowanie
Lewo, prawo - skręcanie
Q - zmiana biegów
Spacja - turbo (zależy od rodzaju rozgrywki)
Tab - widok do tyłu
F4 - zmiana kamer



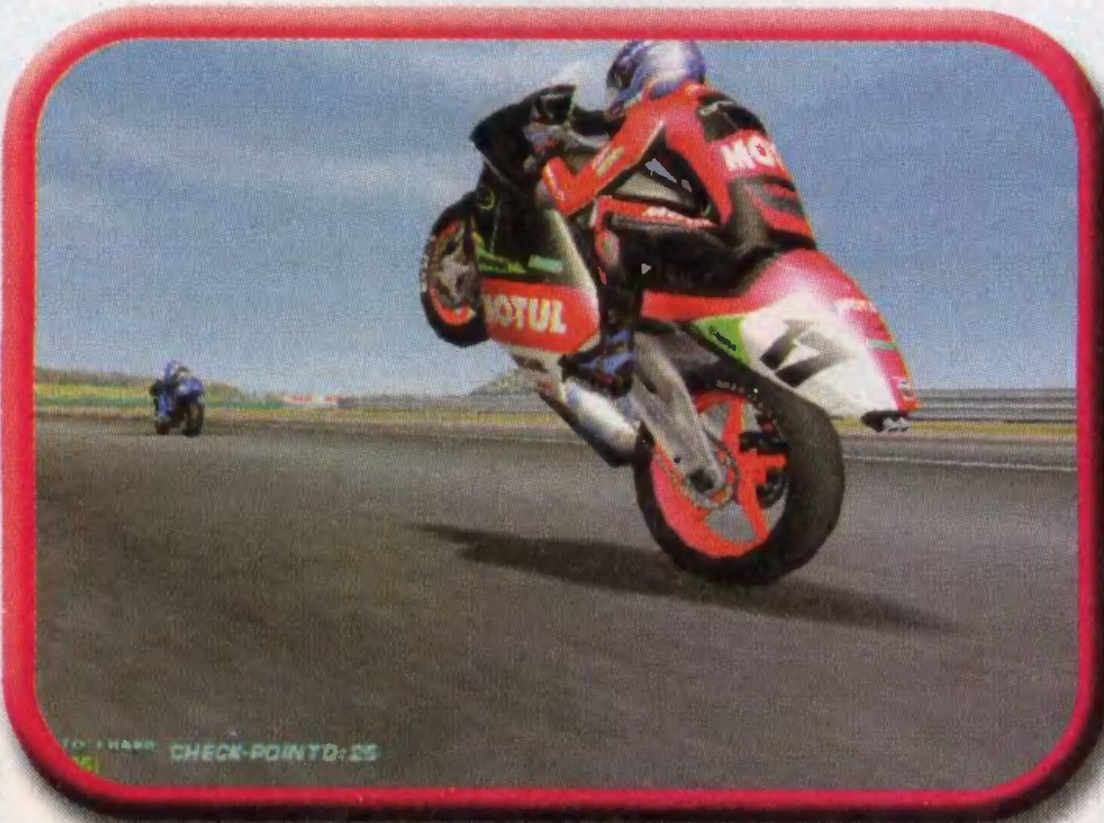
Premiera: Już jest • **Cena:** 99.00 • **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Delphine Software
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.imgroup.com

Zacznijmy od samych motocykli, których jest w grze ponad szesnaście, a każdy został stworzony w



oparciu parametry techniczne swoich rzeczywistych odpowiedników. Wymodelowane są wręcz wzorcowo, więc cieszą oko graczy. Te wspaniałe maszyny



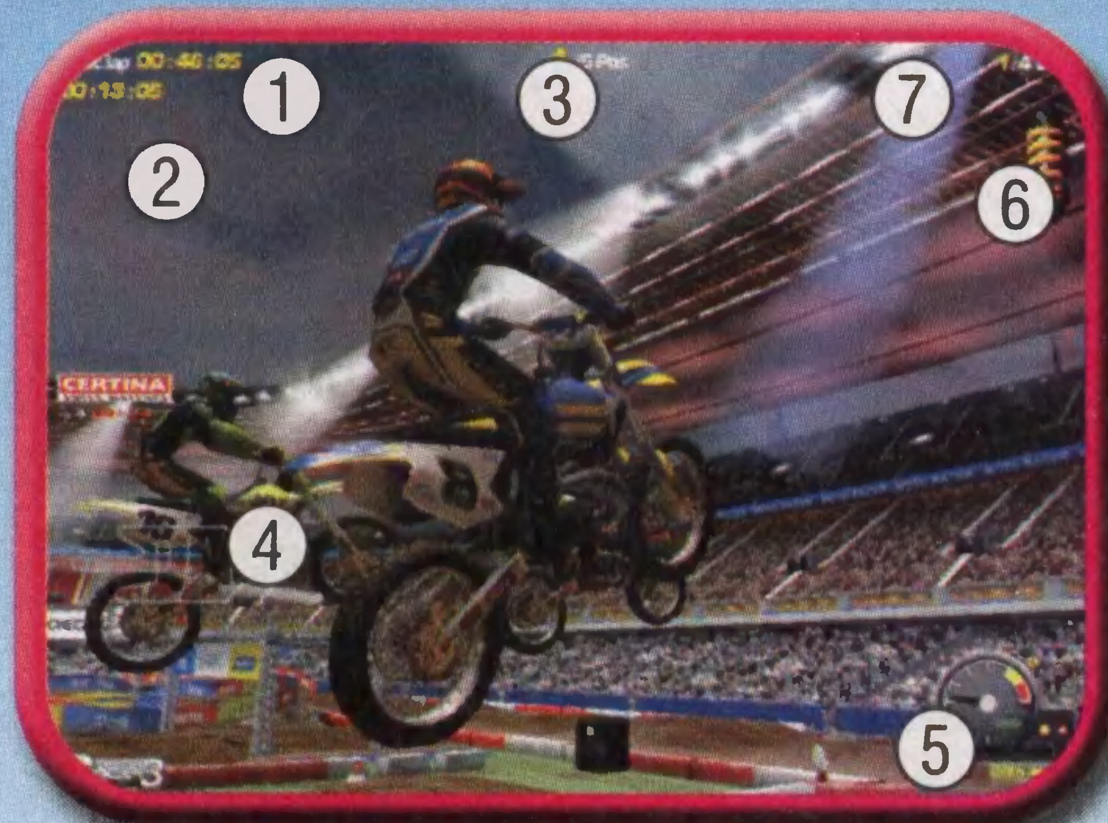
będziemy mogli przetestować na 15 różnorodnych torach i trasach w bardzo zróżnicowanych warunkach. Co ważniejsze wszystkie trasy są bardzo dokładnie odwzorowane - tak przynajmniej zapewniają twórcy programu, a nam wypada przyjąć to za dobrą monetę, bo chyba niewielu może pochwalić się, że jeździło po tych torach. Ale przecież nie jest to takie ważne, gdyż w ogóle nie ma wpływa na grywalność, a zabawa jest dopRawdy niezła. Każdorazowo wygrywając wyścig będziemy zarabiali pieniądze, które ku naszej wielkiej radości, wydamy później na ulepszanie tych wspaniałych maszyn. To stały element tego typu gier, ale znakomicie podnoszący grywalność i tak jest w tym przypadku.

Graficy odwalili kawał dobrej roboty, ale nie ustrzegli się jednak pewnych błędów. W niektórych lokacjach oprawa graficzna pozostawia wiele do życzenia. Dotyczy to wyłącznie otoczenia, a zwłaszcza scenerii miast. Jest trochę topornie i zbyt kanciasto.

Oprawa dźwiękowa też niestety trochę rozczarowuje. Drażniące jest, że grzejąc 300 km/h zamiast rasowego ryku 250 konnego silnika słyszymy coś, co przypomina bardziej przejazd przez pola uprawne "Komarkiem" podczas letnich wakacjach na wsi.

Prawdziwa niespodzianka, ale tym razem pozytywna, czeka nas w trybach. gry. Tu wprowadzono coś nowego, a mianowicie tryb Freestyle. Mamy określony czas i jeździmy po specjalnie przygotowanym torze robiąc jak najefektowniejsze sztuczki. Coś na wzór skateparków z drugiej części ,,Tony Hawka". Skojarzenie z ta grą nie jest przypadkowe. ,,Moto Racer 3" ma charakter zdecydowanie arcadowy i jest to jego wielką zaletą. Wracając do trybów, znajdziemy tu także możliwość jeżdżenia po mieście w normalnych warunkach ruchu ulicznego. Ponadto są wyścigi crossowe, czasówki i opcje trial.

Sumując, jest to produkt udany, ale ma swoje wady. Dzięki dużej różnorodności trybów nie nudzi się szybko. Przyjemnie jest sięgnąć po tę grę w wolnych chwilach. Dostarcza dużo frajdy i zabawy na wysokim poziomie. No i oczywiście te motory, do których mamy taką słabość...



EKRAN GRY

1. Czas najszybciej przejechanego okrążenia.
2. Czas obecnego okrążenia.
3. Pozycja.
4. Mapa trasy.
5. Prędkościomierz.
6. Dopalacz.
7. Ilość przejechanych okrążeń.

7

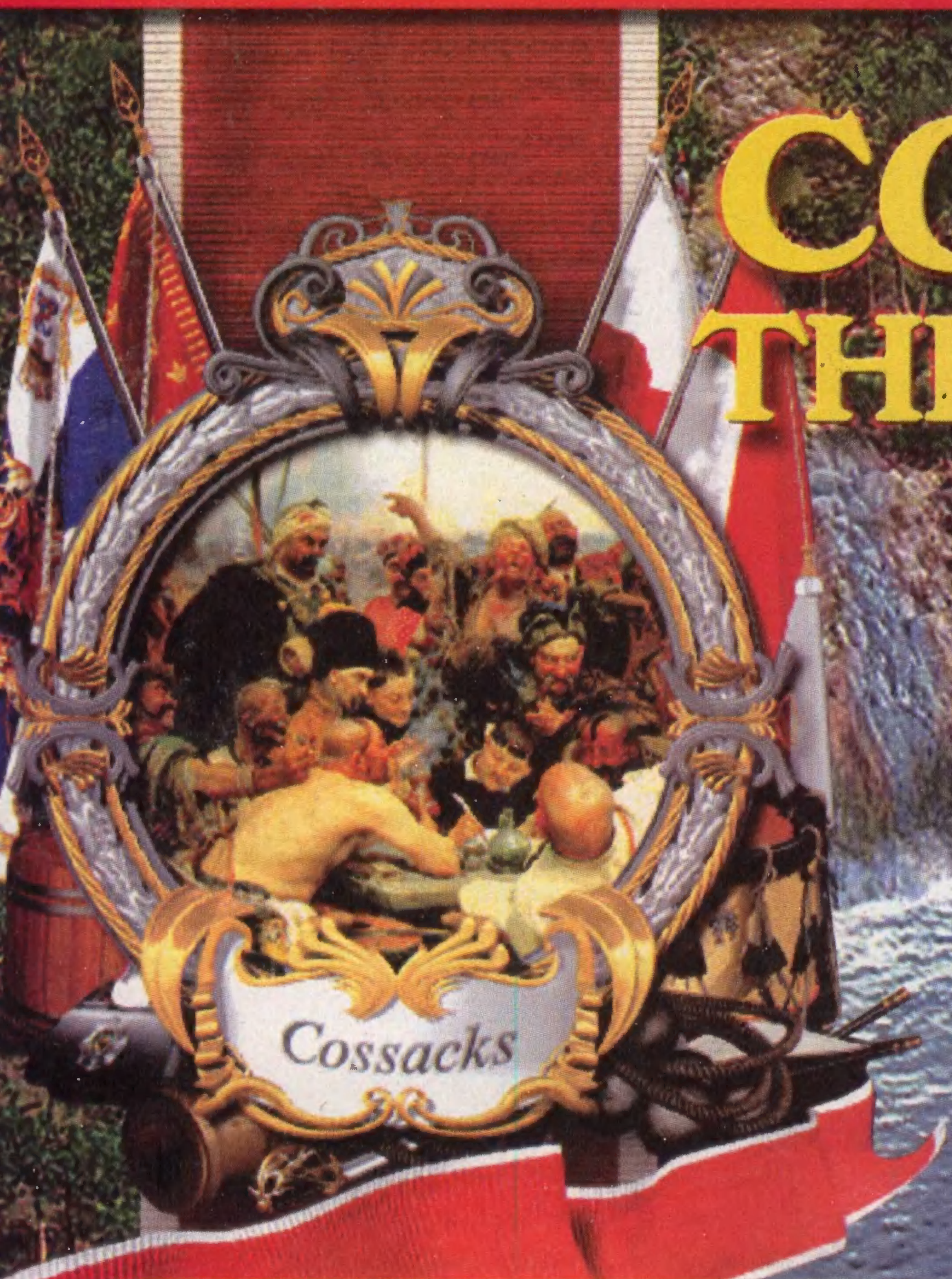
+ Różnorodność trybów, wciąga, przyjemnie się w nią gra.

– Kiepski dźwięk, niedociągnięcia grafików.

= Obowiązkowa pozycja dla każdego prawdziwego fana motocykli.



COSSACKS: THE ART OF WAR



Premiera: Marzec ● **Cena:** Nieznana ● **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM, Karta 4 MB RAM

- **Wydawca:** CDV
- **Producent:** CDV
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.imgroup.com.pl

To dziwne jak niewiele powstało strategii komputerowych osadzonych w realiach XVII i XVIII wieku. Chlubnym wyjątkiem jest niewątpliwie gra "Cossacks". Program ten był jednym większych przebojów ubiegłego roku, tak, więc jego twórcy nie czekali długo z decyzją o stworzeniu oficjalnego dodatku usprawniającego wersję podstawową. Dodatek ten nosi nazwę "Cossacks: The Art of War". Dla przypomnienia, "Cossacks" jest strategią czasu rzeczywistego, przypominającą rozwiązaniami serię "Age of Empires" jednak z większym akcentem położonym na aspekt militarny gry. Wcielamy się we władcę jednego z mocarstw europejskich tego okresu. Do wyboru mamy m.in.: Prusy, Austrię, Rosję, Francję, Anglię, Turcję i oczywiście Polskę. Co nowego oferuje nam ten dodatek? Niewątpliwą atrakcją jest wprowadzenie nowych oddziałów woskowych do i tak już ogromnego ich zbioru. Pojawia się również możliwość budowy sześciu nowych okrętów wojennych. Nasze oddziały mają teraz większą możliwość wyboru formacji wojskowych. Wprowadzono opcję pauzy, w trakcie której możemy wydawać rozkazy naszym oddziałom. Ulepszono znacznie sztuczną inteligencję komputerowego przeciwnika. Ale przede wszystkim i co najważniejsze, mamy możliwość rozgrywania nowych kampanii (jedna toczy się nawet w Algierii) i scenariuszy. Widać, że twórcy solidnie przyłożyli się do tej produkcji zapewniając nam tym samym wiele godzin solidnej zabawy.

Znacznemu ulepszeniu uległa nie tylko wersja dla samotnego gracza. Potężnej rewolucji poddano także tryb multiplayer. Teraz możemy nawet zawierać sojusze z innymi graczami przeciwko komputerowi! Twórcy stworzyli także światowy ranking gry "Cossacks", w którym będą wpisywane wszystkie porażki i zwycięstwa rozgrywane w trybie on-line. Ranking ten będzie zawierał również szczegółowe dane na temat graczy (preferowaną stronę konfliktu, ulubioną strategię rozgrywki), tak więc przed każdą potyczką będzie się można do niej solidnie przygotować. Nie sposób wymienić tutaj wszystkie zmiany i ulepszenia dokonane w tym programie. Najlepiej przekonać się o nich samemu, grając na razie w demo umieszczone na naszym krążku, a później w pełną grę, która już w marcu powinna pojawić się na półkach sklepowych.

JAK GRAĆ

Demo umożliwia nam rozegranie jednej bitwy na losowo wybranej przez nas mapie. Niestety w tej wersji programu zaoferowano możliwość dowodzenia jedynie siłami Austrii. Tak więc zapomnijcie na razie o prowadzeniu do boju oddziałów polskiej husarii. Rozgrywka nie jest trudna. Postarajcie się na samym początku, wybudować młyn, który zapewni żywność podwładnym (nie zapominajcie o zasianiu zboża!). Potem zabezpieczcie złoża surowców znajdujących się pobliżu Waszej osady. Kiedy uda Wam się to zrobić, możecie wyruszyć na poszukiwanie przeciwnika...



EKRAN GRY

1. Surowce
2. Mapa obszaru
3. Pole gry
4. Opcje oddziału lub budynku

KLAWIATURA

Standardowo jak w wielu grach czasu rzeczywistego: lewy przycisk myszy wybiera jednostkę, prawy wybiera jej cel. Kombinacja Ctrl + 1,2,3 itd. tworzy grupy oddziałów, potem wciśnięcie odpowiedniego numeru, uruchamia daną grupę.



SOLARIS

1.0.4.

Premiera: Już jest • **Cena:** 19.95 • **Wymagania:** P 200 MMX Mhz, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Apollo Entertainment Software
- **Producent:** Apollo Entertainment Software
- **Dystrybucja:** Topware
- **Strona WWW:** www.topware.pl

"Solaris" jest typową grą zręcznościową stworzoną na wzór niezwykle popularnych niegdyś strzelanek dostępnych na takie maszynki jak Atari, czy Commodore, w których rozgrywka polega na ciągłym locie do przodu, strzelaniu do wszystkiego co się rusza oraz zbieraniu przeróżnych "power-up'ów".

Zarówno sens jak i konstrukcja gry pozostały praktycznie niezmienione w stosunku do klasyków gatunku, niemniej oprawa audiowizualna uległa istnej rewolucji (co zresztą nie powinno dziwić). Pod względem graficznym "Solaris" robi naprawdę duże wrażenie. Renderowane statki, tło oraz kolorowe i bogate efekty świetlne stanowią rozkosz dla oczu. Do oprawy dźwiękowej także nie można mieć większych zastrzeżeń. Odgłosy strzałów, wybuchów plus dodatkowe efekty specjalne znakomicie podkreślają szybką akcję.

Gierka składa się z czternastu epizodów, które możemy pokonać lecąc jednym z trzech statków (myśliwcem, bombowcem lub zwiadowczym). Każdy z nich posiada pięć podstawowych rodzajów broni, które można "upgrejdować", oraz jedną superbroń - masowego rażenia.

Fabuła gry (wielkie słowo :)) przepleciona jest wysokiej jakości sekwencjami filmowymi, co czyni rozgrywkę jeszcze bardziej atrakcyjną.

Sumowując, "Solaris" to doskonale wyglądający przedstawiciel gier zręcznościowych, cechujący się wysoką grywalnością, dynamiczą akcją i świetnym wyglądem. Niewątpliwie stanowi odskocznię od naszpikowanych intelektualną papką gier RTS, czy RPG.

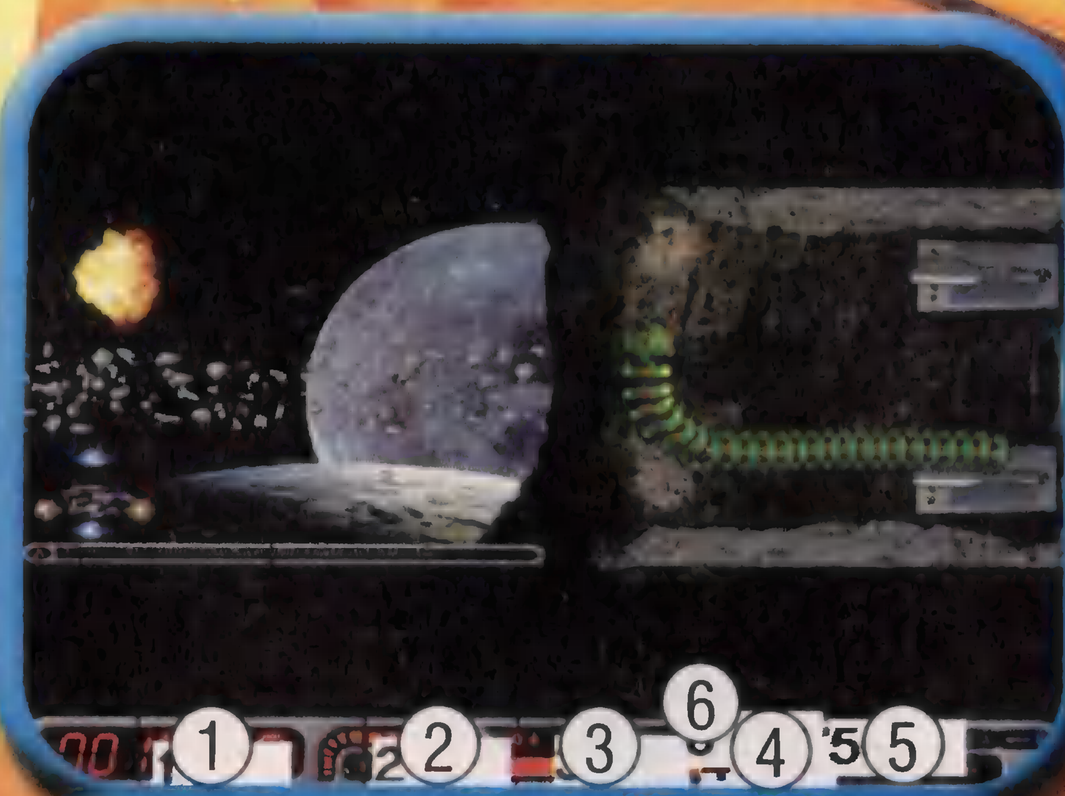


JAK GRAĆ

Wersja demo "Solaris" oferuje nam udział jedynie w pierwszym epizodzie gry. Będziemy go mogli przejść jednym z trzech (dostępnych w wersji finalnej gry) statków. Niemożliwe okaże się tu zapisanie stanu gry; opcja ta dostępna jest jedynie w pełnej wersji "Solarisa".

KLAWIATURA

kursor w górę - w górę
kursor w dół - w dół
kursor w lewo - do tyłu
kursor w prawo - do przodu
Ctrl - strzał
Shift - panika (broń specjalna)
Alt - wybór broni
(możliwość konfiguracji klawiszy)



EKRAN GRY

1 - licznik punktów
2 - liczba statków (żyć)
3 - współczynnik doładowania
4 - wskaźnik broni
5 - osłona
6 - wskaźnik energii "bossa"

7,5

+ Grafika, grywalność, sentymenty (Atari... Commodore...), cena

– Czasami zbyt dużo się dzieje i nic nie widać

= Przednia zabawa, szlifiernia koordynacji wzrokowo-ruchowej.

WARLORDS BATTLECRY II

Premiera: II kwartał • **Cena:** nieznana • **Wymagania:** P II 266 Mhz, 64 MB RAM, Karta graficzna z 4 MB, Win 9x • **Wydawca:** Apollo Entertainment Software • **Producent:** Apollo Entertainment Software • **Dystrybucja:** Play It • **Strona WWW:** www.playit.com.pl

Z pewnością wielu z Was pamięta jeszcze stare dobre turówki spod znaku "Warlords", a więc trzy pierwsze z całej serii. Pamiętacie?! No to zapomnijcie! Teraz nastała era RTSów.

Wraz z przydomkiem "Battlecry" seria zyskała nową, zmieniającą się w czasie osobowość, a więc tury trafiły do lamusa. Choć nie wszystkim te zmiany przypadły do gustu, to trzeba przyznać, że wraz z pojawieniem się "Warlords Battlecry II" przepadły wszelkie nadzieje na powrót do przeszłości. O ile jednak "jedynka" nie podbiła naszych serc, a co bardziej zagorzali miłośnicy starych rozwiązań z mieszanymi uczuciami odebrali ten program, to "dwójka" naprawdę dała czadu.

Na naszym krążku znajdziecie demko tej wspaniałej gry będące jedynie namiastką całości. Ale już samo demo potrafi oczarować miłośników strategii. Wypróbujcie je, bo swoją grywalnością przewyższa niejedną pełną grę. To wręcz niesamowite!

Do dyspozycji pozostawiono nam jedynie dwie z obiecanych ponad pięćdziesięciu unikalnych map terenu i zaledwie dwie z docelowych dwunastu ras spośród których rekrutowane są nasze armie. Zablokowano także możliwość gry przez sieć, zostawiając te atrakcje dla nabywców pełnej wersji gry.

Wszyscy, którzy dopiero rozpoczynają swoją przygodę z "Warlords-ami" powinni wiedzieć, że najnowsza edycja tego pomysłu jest klasycznym RTSem umiejscowionym w świecie fantasy. Gra wzbogacona jest o elementy rozwoju postaci, charakterystyczne dla gier RPG. System najemniczy przypomina nieco "Warhammera", ekonomia "Warcrafta", a elementy RPG przywodzą na myśl pomysły zaimplementowane w "Herosach" choć są od nich o wiele bogatsze.

Całość posiada bardzo miłą dla oka, elastyczną w wymaganiach sprzętowych, grafikę, a muzycznie jest przyjaźnie nastawiona do naszych uszu.

Dodajmy do tego jeszcze przejrzysty interfejs użytkownika, prosty tutorial i tekstowe wprowadzenie do rozgrywki obiema dostępnymi rasami, a otrzymamy grę miłą i przyjemną. Ale "Battlecry II" nie jest programem łatwym. Warto zwrócić uwagę na znakomity, stopniowany mechanizm sztucznej inteligencji kierujący ruchami naszych przeciwników, którzy są coraz lepsi w miarę naszych postępów w grze.

Jeżeli wszystkie obietnice autorów zostaną spełnione, a nasze zadowolenie będzie rosło wprost proporcjonalnie do liczby nowych map, jednostek i zaimplementowanych w grze scenariuszy, to w dniu w którym pełna wersja "Warlords Battlecry II" trafi do naszej redakcji, osiągniemy chyba pełnię szczęścia!



JAK GRAĆ

Pamiętaj, że kluczową dla Ciebie sprawą jest kontrola możliwie najbogatszych źródeł surowców. Uważaj więc na swego bohatera, bo tylko on (no i zamki) potrafi przekonwertować - przekabacić ;) - kopalnie na Twoją stronę i tylko on jest zdolny podejmować się intratnych zadań przydzielanych w Mauzoleach. Chroń swoje zasoby przed zakusami wroga i niszcz lub konwertuj to, co pracuje dla niego. Wybuduj i obsadź wojskiem wieże strażnicze (zwłaszcza gdy grasz barbarzyńcą), tak by broniły dostępu do serca Twego królestwa. Nie zapominaj, że jednostki latające sieją straszne spustoszenia w szeregach piechoty. Budynków w których "produkowane" jest wojsko, prawie zawsze jest zbyt mało, weź jednak pod uwagę fakt, że liczebność Twej armii jest ograniczona.

EKRAN GRY

1. Lewy panel kontrolny. Skupienie uwagi na wybranej jednostce.
2. Miniaturowa mapa terenu.
3. Panel bohatera. Wszystkie informacje itd.
4. Panel aktywnego elementu. Wszystkie informacje o nim.
5. Panel poleceń elementu aktywnego.
6. Element nad którym znajduje się wskaźnik myszy.
7. Statystyka przygody.
8. Ekran informacji o elemencie nad którym znajduje się wskaźnik myszy.
9. Aktualny stan zasobów surowcowych królestwa.
10. Otwiera okno dialogowe dyplomacji.
11. Menu programu.

KLAWIATURA

Ctrl + C -konwersja budynków
R - włącza i wyłącza promień poza którym komendy bohatera nie przynoszą efektu
F - uaktywnia menu formacji
G - tryb ochrony wskazanej postaci
Ctrl F - włącza tryb standardowy zachowania postaci
Ctrl L/Ctrl U - umieszcza/zdejmuje wybraną jednostkę z lewego panelu kontrolnego
Ctrl A - wybiera wszystkie Twoje jednostki
Ctrl S - wybiera Twoje jednostki, ale tylko te widoczne na ekranie

• **Wymagania:** P 90, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

BUBBLE PUZZLE 97

Zapewne większości z Was, już po pierwszym spojrzeniu na screeny, przypomniał się ,,Tetris". Jest to skojarzenie prawidłowe. Bo oto mamy do czynienia może nie tyle z kolejnym klonem, ale grą inspirowaną swoim historycznym poprzednikiem. Jak widać pewne tytuły są po prostu nieśmiertelne, a ,,Tetris" to jeden z nich. Czym różni się ta wersja od innych klonów? Tutaj nie układamy klocków, ale używamy piłek - tzw. bubble. Piłeczki uśmiechają się do nas, szczerzą, robią przerażone miny itp. My zaś używamy działa wystrzeliwującego te piłki. Możemy nim obracać tylko na lewo lub w prawo, a czasem dla większego utrudnienia jest ono w ruchu. Gdy co najmniej trzy kulki jednego koloru znajdą się w swoim sąsiedztwie, znikają. Celem gry jest oczyszczanie poszczególnych plansz ze wszystkich piłeczek. I tak stopniowo zdobywamy coraz więcej punktów i odsłaniamy coraz trudniejsze plansze. Przegrywamy gdy piłeczki przekroczą tzw. czerwoną linie. Jeśli lubicie tego typu zabawę, to z pewnością powinniście poświęcić trochę czasu i spędzić go z bardzo sympatycznymi bubblesami.

KLAWIATURA

Lewo/prawo - wybór kierunku
Ctrl - wystrzelenie piłeczki
P - pauza
Esc - wyjście z gry





• **Wymagania:** PII 233, 32 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirecX

FUNRUN

Są pewne dyscypliny sportu preferowane przez mężczyzn, choć w coraz bardziej feministycznej rzeczywistości oczywiście kobitki próbują wszędzie się wepchnąć. Utarło się jednak, że wyścigi samochodowe, to zdecydowanie męski sport i niech tak zostanie (jak najdłużej!). W dziale gierek shareware przygotowaliśmy prostą, ale sympatyczną grę samochodową. I chociaż tutaj z nikim bezpośrednio nie rywalizujemy na torze, to gra powinna podnieść poziom adrenaliny. Pierwsze co przyciąga nasz wzrok to jaskrawa, bajkowa grafika. W grze naszym zadaniem jest przejechanie całej trasy w jak najlepszym czasie z jak największą ilością punktów. Cały tor został podzielony na mniejsze odcinki. Podczas jazdy napotykać będziemy na rozrzucone tu i ówdzie przeróżne rzeczy. A będą to punkty, dodatkowy czas, krótkotrwałe turbo, uszkodzenia naszego samochodu oraz ich naprawa. Bo dla utrudnieni i uatrakcyjnienia całej zabawy twórcy gry wprowadzili pasek obrazujący wytrzymałość tego śmiesznego żółto-niebieskiego garbusa. A niestety do bardzo wytrzymałych to on nie należy. Więc czasem mające pomagać turbo może działać na naszą niekorzyść. Gorąco polecamy wszystkim miłośnikom 4 kółek.

KLAWIATURA

Strzałka w przód - przyspieszanie
Lewo/ prawo - skręcanie
Strzałka w tył - hamowanie





• **Wymagania:** P 133, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

POOL'M. UP

Bilard to bardzo popularna gra. Opanowała niemal wszystkie puby i centra rozrywki. Jej początki sięgają już XIX wieku, a mimo tak długiego upływu czasu nic się nie zmieniło. Ludzie nadal chętnie płacą za grę w bilard. Twórcy gier postanowili więc wyjść im naprzeciw tworząc wersje komputerowe. Ta jest raczej dość standardowa. Nie ma tu żadnych dodatkowych bajerów i opcji. Możemy grać sami, a także z przeciwnikiem. Oprócz grafiki na całkiem przyzwoitym poziomie, mamy tu również przyjemną muzykę. A co najważniejsze system uderzeń pomyślano w dość sensowny sposób. Dzięki niemu dostajemy naprawdę niezły symulator bilarda. W grze obowiązują normalne zasady, o których przypomina nam komputer. Dlatego tym tytułem mogą zainteresować się wszyscy, nawet ci najmniejsi. Ale choć można zagrać jeszcze z kimś, to oczywiście nie to samo, co wyskoczyć z kumplami do baru na małą partyjkę przy piwie. Jednak z pewnością pozycja godna polecenia, przy której można spędzić w miły sposób kilka wolnych chwil.

KLAWIATURA

Grę obsługuje się myszką.
Lewy przycisk - uderzenie
N - nowa gra
P - pauza
Q - wyjście





• **Wymagania:** PII 200, 64 MB RAM, Karta graficzna i muzyczna zgodna z DirectX

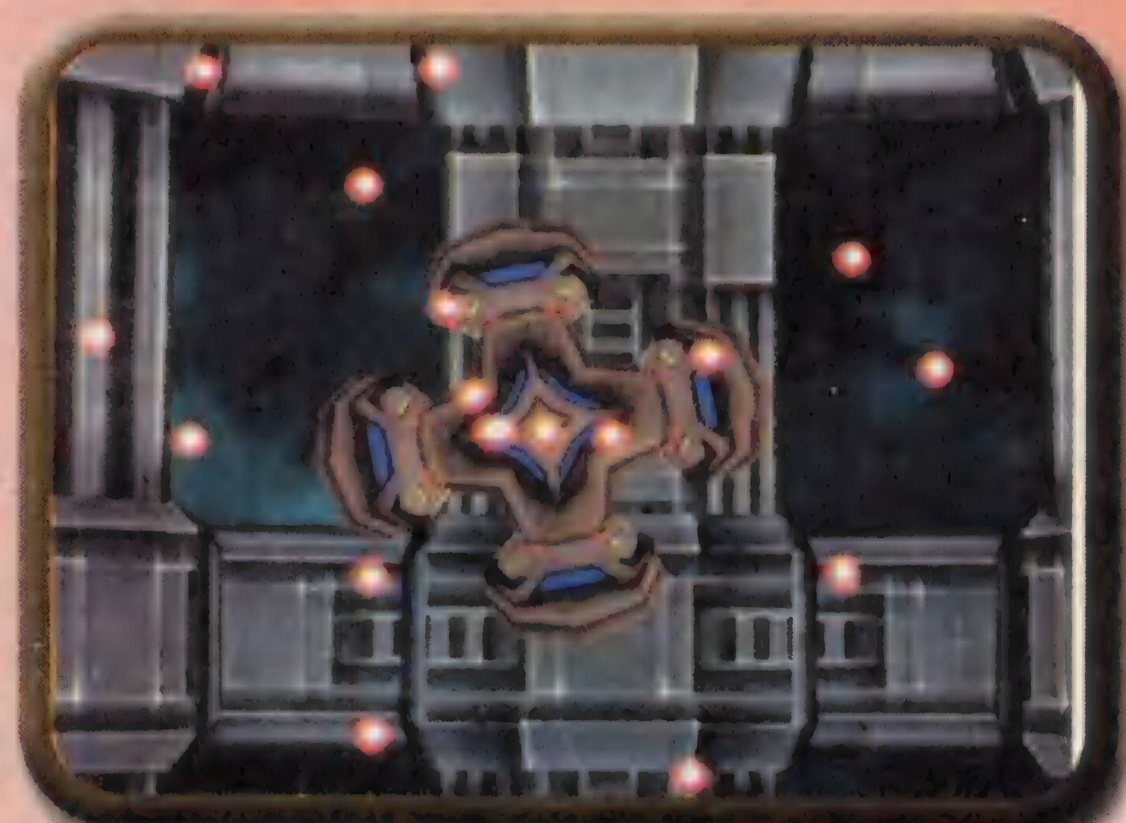
STRAYFIRE

Prawdopodobnie większość z nas swoja przygodę z elektroniczną rozrywką zaczynało w salonach gier. Z łezką w oku wspominamy te wspaniałe czasy, gdy życie było takie proste. Wówczas niepodzielni królowały strzelaninki kosmiczne. Nieskomplikowane gry, w których leci się na tle gwiazd do przodu wymyślnym pojazdem i niszczy wszystko dookoła. „Strayfire", to właśnie gra tego typu. Jej atutami są przyjemna grafika i znakomicie dobrana ścieżka dźwiękowa potęgująca świetny nastrój. Jednak jest coś jeszcze. Tutaj nasz statek nie ma tylko paska wolno regenerującej się energii. Oddano nam do dyspozycji również tarcze. Uaktywniamy ją w dowolnym momencie i stajemy się niezniszczalni. Jedyny mankament to fakt, że tarcza na długo nie wystarczy i musimy dać jej czas do ponownego naładowania się. Standardowo już za zniszczonych przeciwników otrzymujemy punkty, a czasem jako premie power upy. Oczywiście nie ma tu nic skomplikowanego. Chodzi tylko o to by dotrzeć jak najdalej i zdobyć jak najwięcej punktów. Więc jeżeli lubicie

KLAWIATURA

Kursory - sterowanie statkiem kosmicznym
S - strzelanie
A - aktywowanie tarczy





• **Wymagania:** P 133, 16 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

THERMONUCLEAR DOMINATION

Czy ktoś z Was pamięta film „Gry wojenne"? Starsi czytelnicy z pewnością kojarzą o czym mowa. Młodszym powiem, że chodziło tam o groźbę wybuchu wojny nuklearnej między Rosją a USA z powodu gry komputerowej. Tutaj mamy do czynienia z tą samą tematyką. Bawiąc się tą grą zauważamy dwie rzeczy. Archaiczny wygląd (wszystko opiera się na kreskach kwadratach, kółkach itd.) i olbrzymią grywalność. Ten tytuł wciąga strasznie. Z pewnością dlatego, że jest nad wyraz na czasie. Gra polega na strzelaniu i odpowiednim wyliczaniu trajektorii lotu pocisków. Początkowo z pewnością komputer będzie nas irytował, bo skubaniec strzela zbyt celnie. Ale my też szybko możemy dojść do wprawy i dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa. Ten tytuł to wręcz podręcznikowy przykład. Pokazuje, że w czasach wszechobecnego trójwymiarowego środowiska można stworzyć coś tak prostego i równocześnie tak dobrego. A z opanowaniem zasad nikt nie będzie miał problemów, bo dołączono je do gry. Zdecydowanie obowiązkowa pozycja dla wszystkich.



KLAWIATURA

Gra jest obsługiwana tylko przez myszkę.



• **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, Karta graficzna zgodna z DirectX

XTREME TANKZ MADNESS

Możliwe, że na screenach ta gra nie wypada imponująco. Tym większe będzie Wasze zdziwienie, gdy spojrzycie na wymagania. Co? Aż tyle? Spieszymy wyjaśnić dlaczego tak się dzieje. Otóż „Xtreme Tankz Madness" to arcadowa gra nowej generacji. I trzeba przyznać, że jest naprawdę dobrze zrobiona i potrafi wciągnąć. Pamiętacie może taką bardzo stara pozycje „Battle City"? Polegała ona na wyniszczaniu wszystkich wrogich czołgów nim te rozwalą nasze godło. Mimo słabej grafiki był to tytuł bardzo grywalny. Podobnie jest w tym przypadku. Więc co się zmieniło? Przede wszystkim rozbudowano grę. Teraz mamy do wyboru trzy rodzaje czołgów. Podczas misji zdobywamy pieniądze, za które ulepszamy nasze pojazdy. Pojawiła się bardzo silna broń drugiego rodzaju. Przeciwnicy stali się nad wyraz inteligentni. Wprowadzono dodatkowe utrudnienia w postaci przeszkód terenowych oraz nowe ulepszenia i bonusy. No i oprócz kampanii dodano tryby skirmish i arcade. W sumie gra wypada wyjątkowo dobrze, jest wciągająca i z pewnością warto się nią zainteresować.

KLAWIATURA

Strzałki - poruszanie się w poszczególnych kierunkach
A - celownik ustawiony na dużą odległość
Z - celownik ustawiony na mała odległość
X - strzał
S - rodzaj ognia
C - drugi rodzaj broni





W SKRÓCIE

Firma LucasArts zapowiedziała wydanie dodatku do strategii czasu rzeczywistego "Star Wars: Galactic Battlegrounds". Dotatek zatytułowany "Clone Campaigns" będzie zawierał czternaście scenariuszy, nowe pojazdy i rasy oraz ponad 200 nowych jednostek!!!

Obecnie uznawana za jedną z najlepszych symulacji pola walki gra "Combat Mission: Beyond Overlord" doczeka się wreszcie premiery w naszym kraju. Firma CD Projekt poinformowała że została wyłącznym dystrybutorem tej gry w Polsce, Czechach i Słowacji.

Firma Take 2 Interactive ujawniła listę gier, które wyda w tym roku. Ku naszemu zaskoczeniu w zestawieniu nie ma obiecywanego już dawno tytułu "Duke Nukem Forever". Podobno "Duka" nie będzie również na tegorocznych targach E3, czyżby więc prace nad grą ugrzęzły w martwym punkcie?

W lutym miała miejsce premiera nowych modeli kart rodziny GeForce 4. NVIDIA opublikowała informacje o GeForce 4Ti (wysoka półka, wysoka cena, ma być świetna). GeForce 4MX (karty tanie) oraz GeForce 4Go (karty do notebooków). Dla przykładu karta GeForce 4Ti 4600 posiada pamięć DDR 330 MHz, interfejs pamięci 128bit, przepustowość 10,4Gb/s.

Do gry "F1 2001" firmy EA Sports pojawił się Mod FIA GT 2001. Dzięki niemu będziemy mogli brać udział w wyścigach klasy GT i poprowadzić jedną z 30 nowych maszyn m.in. Porshe 911 GT3, Ferari Maranello 550 czy Lister Storm.

Gra "Harry Potter i Kamień Filozoficzny" bije rekordy popularności nie tylko w Stanach Zjednoczonych i Europie, ale również w naszym kraju. Ten produkt dystrybuowany w Polsce przez firmę IM Group został nagrodzony "Asem Empiku". Jest to nagroda dla najlepiej sprzedawanego produktu w dziedzinie Multimedia i Rozrywka, oczywiście w sieci salonów EMPiK.

COLIN MCRAE RALLY 3

Wydawca: Codemasters Software **Producent:** Codemasters Software **Premiera:** Czerwiec 2002

Firma Codemasters od kilku lat nieźle sobie poczyna na rynku samochodówek. W grze wcielimy się w postać słynnego kierowcy rajdowego Colina ´McRae. Będziemy mieli trzy sezony na zdobycie głównego trofeum dla teamu Forda. W żadnej innej grze nie mamy tak dobrze odwzorowanej współpracy między kierowcą a pilotem. Tutaj dosłownie czujemy tę wzajemną zależność w imię nadrzędnego celu - zwycięstwa!

"Colin McRae Rally 3" charakteryzuje się przede wszystkim świetną grafiką i czytelnością wszystkich obiektów na trasie. Podczas każdej kolizji np. przy uderzeniu w drzewo, słyszymy dokładnie wszelkie odgłosy towarzyszące kraksom, a więc pękania szyb, czy wgniatania karoserii. W grze przewidziano możliwość całkowitego unieruchomienia samochodu na skutek poważnych uszkodzeń (zderzenie, dachowanie itp.). Jest to ciekawe rozwiązanie, choć rzadko stosowane, być może dlatego, że bywa momentami frustrujące dla graczy. Duże wrażenie robi również w pełni animowana postać pilota, a jest nim sam Nick Grist.



Samochody są doskonale odwzorowane, zupełnie jak w rzeczywistości, a prowadzi się je wręcz bajecznie. Takie drobiazgi jak opony, amortyzatory są znakomicie animowane. Zapowiada się naprawdę wieeelka gra!

CULTURES 2

Wydawca: JoWood **Producent:** Funatics Development **Premiera:** Kwiecień 2002

Za sprawą tej gry przeniesiemy się w świat mitologii nordyckiej.

"Cultures 2 - The Gates Of Asgard" jest kontynuacją pierwszej części gry, w której to podbijaliśmy kontynent amerykański. Teraz nasze działania będziemy prowadzili w Europie, zapuszczając się czasami, aż na Bliski Wschód.

A wszystko zaczęło się od tajemniczego snu naszego przywódcy. On to właśnie w sennych marzeniach stoczył walkę z okropnym wężem strzegącym Midgardemu. Pomagały mu w tym trzy nieznane wcześniej postacie. Jak się później okazało sen ten miał znaczenie symboliczne.

Już wkrótce bowiem stanie przed trudnym zadaniem pogodzenia trzech zwaśnionych od dawna nacji: Franków, Saracenów oraz Bizantyjczyków i zorganizowania wspólnej wyprawy w celu pokonania wroga.

W grze będziemy mieli spore pole do popisu dla naszych talentów w dziedzinach dyplomacji, strategii i zdolności przywódczych.

Na pierwszy rzut oka gra sprawia wrażenie typowego RPG, ale elementy zarządzania stanowią jej najważniejszy aspekt. Przykładowo, do dyspozycji mamy aż 40 różnych typów budowli, które w trakcie rozgrywki możemy ulepszać. W porównaniu z pierwszą częścią znacznemu rozszerzeniu uległo drzewo wynalazków. Teraz będziemy mogli korzystać z łuków, katapult, a naszych wojowników chronić będą lepsze pancerze. Izometryczny widok gry i niektóre rozwiązania przypominają znaną serię "Settlers". Na koniec miła wiadomość, najprawdopodobniej "Cultures 2" ukaże się w polskiej wersji językowej.



DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS

Wydawca: Strategy First **Producent:** Object Software **Premiera:** 2002

"Dragon Throne: Battle of Red Cliffs" przenosi nas do imperialnych Chin, w czasy panowania dynastii Han.

Był to bardzo burzliwy okres dla historii kraju. Długotrwała wojna podzieliła państwo na trzy księstwa rządzone przez książąt: Liu

Bei, Cao Cao i Sun Quan. Będziemy mogli wcielić się właśnie w jednego z nich, a cel gry jest prosty - pokonać innych przywódców, opanować i zjednoczyć kraj.

Z nowinek mamy tu możliwość przełączania map na których jednocześnie będziemy toczyć walkę, a także możliwość zamiany specjalizacji postaci np. lekarza na żołnierza, w



dowolnym momencie rozgrywki, co daje nam duże możliwości w zarządzaniu zasobami ludzkimi na poziomie jednostek. Gra wyróżnia się potężnie rozwiniętym "drzewem wynalazków". Jest tego w sumie około 120 technologii. Gra na szczęście nie sprowadza się jedynie do intensywnej "produkcji" jednostek i wysyłania ich w bój. Mamy tu bowiem wiele elementów ekonomicznych, a poza tym nasi wojownicy mogą wykorzystywać 45 różnego rodzaju umiejętności do realizacji rozmaitych zadań.

Gra ma być bardzo realistyczna, a nas najbardziej ciekawi, czy historia starożytnych Chin spodoba się na tyle naszym graczom, że zdecydują się sięgnąć po ten produkt.

GHOST RECON: EXPANSION DISK

● **Wydawca:** Ubi Software ● **Producent:** Red Storm Entertainment ● **Premiera:** Marzec

Jednostka Specjalna "The Ghosts", podobnie jak nasz "Grom", jest zawsze wykorzystywana wszędzie tam, gdzie do wykonania jest jakaś niebezpieczna misja.

Taka sytuacja zaszła ponownie. Tak więc po niedawnej premierze gry "Tom Clancy's Ghost Recon" już na marzec zapowiedziano premierę specjalnego "Mission Packa". Dzięki niemu będziemy mogli walczyć na terenie Afryki Północnej. Są tam dwie zwaśnione strony, Etiopia i Erytrea, a konflikt przybiera na sile grożąc jego rozprzestrzenieniem się na państwa ościenne. Sytuacja zatem dojrzała do tego, żeby wprowadzić elitarną jednostkę "The Ghosts". Przewidziano dla nas



osiem różnorodnych, niebezpiecznych zadań począwszy od trudnych misji eskortowych, a na starannie przygotowanych, tajnych atakach kończąc.

Do dyspozycji będziemy mieli wiele nowych rodzajów broni oraz pojazdów, którymi nasi żołnierze będą mogli się przemieszczać. Ponadto producenci gry zapowiedzieli ulepszenie efektów wizualnych i dźwiękowych. Tradycyjnie będzie możliwość gry w trybie multiplayer.

Od kiedy pojawił się "Rainbow Six", seria ta ma wielu zagorzałych fanów, więc z pewnością i ten dodatek zainteresuje wszystkich, którzy lubią przeprowadzać tajne akcje i wypatrywać przeciwników z ukrycia... Czekamy na premierę.

HARBINGER

● **Wydawca:** Nieznany ● **Producent:** Silverback Entertainment ● **Premiera:** Czerwiec

Harbinger to ogromny statek kosmiczny obcych, który jakimś dziwnym zrządzeniem losu dotarł do naszego Układu Słonecznego.

Przybysze nie byli pokojowo nastawieni więc swoją przewagę technologiczną wykorzystali do niszczenia po kolei wszystkich planet. Nikt niestety nie był w stanie ich powstrzymać, więc wkrótce z naszego Układu Słonecznego nie pozostało prawie nic. Niektórym nieszczęśnikom rasy ludzkiej udało się przeżyć, ale zostali oni schwytani i osadzeni w obozach pracy. Niektórym udało się jednak zbiec i ukryć w czeluściach ogromnego Harbingera. Założyli swoją małą społeczność, żyjącą w ciągłym strachu i ukrywającą się przed patrolami obcych. Tak



właśnie przedstawia się fabuła gry "Harbringer".

Będziemy mogli wcielić się w jednego z trzech przedstawicieli swoich ras. Pierwszy z nich, to człowiek. Urodzony i wychowany na pustkowiach, spędził wiele lat w ukryciu. Zbuntował się wreszcie teraz jest gotowy stawić czoła najeźdźcom. Drugą postacią jest robot-wojownik. Odnaleziony przez osadników został zrekonstruowany i przysposobiony do walki o wolność. Trzecia przedstawicielka Twojej rasy nie jest typem wojownika, ale za to posiada dar manipulowania energią. Gromadzi swoją siłę, by w końcu uderzyć.

Gra wizualnie będzie przypominała "Diablo", a fabuła ma być na tyle intrygująca, że na pewno warto na ten produkt zwrócić szczególną uwagę!

INDUSTRY 2 TYCOON

● **Wydawca:** JoWood ● **Producent:** JoWood ● **Premiera:** II kwartał

Za sprawą tej gry przeniesiemy się do Ameryki w czasy rozwoju gospodarczego - w lata 1900-1980.

Naszym zadaniem będzie stworzenie przedsiębiorstwa, zajmującego się logistyką na całym globie. Wszystkich tych, którzy nie wiedzą jeszcze co to jest logistyka, informujemy, że chodzi o transport. Ponadto w grze będziemy kupować, sprzedawać, produkować, prowadzić własną politykę cenową, a więc robić wszystko tak, aby był z tego zysk!



Jak w każdej grze z serii "Tycoon" wystartujemy jako nieznany inwestor i będziemy musieli rozbudować nasze królestwo w krainę mlekiem i miodem płynącą. W grze przeszkadzać nam będzie konkurencja z którą można walczyć lub współpracować. Możliwe więc będą możliwe fuzje przedsiębiorstw.

W "Industry Tycoon 2" otrzymamy ponad 200 produktów, jeszcze więcej surowców np: rudę żelaza, oleje, zboże. Żeby to wszystko dobrze sprzedać, niezbędny będzie sprawny transport. dlatego do naszej dyspozycji oddano mnóstwo specjalistycznych parowozów i wagonów. Jakby tego było mało, znajdą tu się jeszcze okręty.

Gra będzie dostępna w polskiej wersji językowej, co zapewne ułatwi i umili budowanie naszej potęgi.

Pod względem graficznym również powinno być wszystko OK - rozdziałka 1600x1200 nie powinna przysporzyć częstszych wizyt u okulisty.

Trochę szkoda, że przewidziano tylko jedną kampanię. Ale za to otrzymamy wiele map zapewniających grę praktycznie "do nieskończoności". Miłośnicy gier typu "Sim" i "Tycoon" będą usatysfakcjonowani.

Gra "Project IGI" święciła u nas tryumfy niespełna rok temu. Niedługo pojawi się jej kontynuacja - "IGI 2 Covert Strike". Ponownie będziemy mieli okazję wcielić się w postać nieustraszonego agenta sił specjalnych Davida Jonesa i wziąć udział w trzech nowych kampaniach na terenach Chin, Rosji i Libii. Również tym razem, losy świata spoczną w Twoich rękach!

Jest już niemal pewne, że powstanie kontynuacja znakomitej gry "Starcraft". Takie wnioski można wyciągnąć z wypowiedzi vice-szefa firmy Blizzard Entertainment. Poinformował on, że firma rozpocznie pracę nad "dwójką" zaraz po ukończeniu "Warcraft 3". Tak więc nie ma co się łudzić, że premiera "Starcraft 2" nastąpi szybko.

O znakomitej grze "Hidden& Dangerous" słyszało zapewne wielu, ale o tym, że została ona zrobiona przez Czechów, chyba nie wszyscy wiedzą. Nasi południowi sąsiedzi z firmy Illusion Softworks odnieśli olbrzymi sukces komercyjny. Ich gra biła rekordy popularności w USA i Europie zachodniej. Teraz zapowiadana jest kontynuacja tego wielkiego hitu. Najprawdopodobniej w okolicach wakacji ukaże się druga część gry "Hidden& Dangerous". Ale nie o tym produkcie będzie tu mowa. Otóż producenci wpadli na iście diabelski pomysł "reanimowania" starej gry. Już wkrótce na rynek trafi więc znacznie ulepszona pierwsza część gry. Przede wszystkim gruntownie zmieniono i ulepszono engine, dzięki temu będzie można w pełni wykorzystać możliwości nowoczesnych kart graficznych i nowego DirectX 8.1. Poza tym możemy liczyć na podrasowaną grafikę i zdecydowanie lepszą oprawę dźwiękową. Gra ma działać zarówno na Windows 2000, jak również nowym XP. Usprawniony ma być również tryb multiplayer.
Ta odświeżona gra ma trafić na rynek przed premierą "dwójki", a będzie sprzedawana wraz z dodatkiem "H&D: Fight For Freedom" (łącznie do wykonania trzydzieści dwie misje). Jeśli wśród naszych Czytelników jest jeszcze ktoś, kto nie zna tej znakomitej gry, radzimy sięgnąć po ten właśnie produkt.

PANZER ELITE: SPECIAL EDITION

● **Wydawca:** CD Projekt ● **Producent:** GT Interactive ● **Premiera:** Kwiecień

W dwa lata po premierze tego programu, jego twórcy zebrali wszystkie dodatki wykonane przez fanów "Panzer Elite" i umieścili je na jednym krążku CD, który teraz znakomicie uzupełni wersję podstawową.

Jeśli nigdy nie słyszałeś o tym tytule, należą Ci się wyjaśnienia. Otóż jest to połączenie strategii i symulacji oddziału czołgów z II wojny światowej. Podstawowa wersja oferowała możliwość dowodzenia siłami niemieckimi lub amerykańskimi na trzech frontach zmagań pancernych: Afryce Północnej, Włoszech, Normandii. Przez te dwa lata



które minęły od premiery gry, jej zagorzali miłośnicy tworzyli własne mapy, planowali kampanie i dołączali nowe jednostki. Uzbierało się tego trochę, a jakość niektórych dodatków dorównała, a nawet przerosła wersję podstawową.

Będziemy mogli przekonać się o tym sami, sięgając po krążek "Panzer Elite Special Edition". Z atrakcji czekających na nim znajdziemy między innymi: dodatkowe niemieckie pojazdy (w tym czołgi, które nie zdążyły wejść do produkcji), jednostki rosyjskie, nową kampanię umożliwiającą dowodzenie brytyjskimi siłami pancernymi. Ponadto wprowadzono jeszcze jedną istotną modyfikację programu, a mianowicie zmienne warunki pogodowe w trakcie rozgrywki.

Miłośnicy czołgów i II wojny światowej będą wniebowzięci. Pozostałych graczy program ten może trochę rozczarować, głównie ze względu na stosunkowo kiepską, jak na obecne czasy, grafikę. Jednak biorąc pod uwagę zapowiadaną, stosunkowo niską cenę produktu i fakt, że będzie on w polskiej wersji językowej, można przypuszczać, że znajdzie wielu amatorów.

POLANIE 2



● **Wydawca:** TopWare ● **Producent:** Reality Pump ● **Premiera:** Gwiazdka 2002

Grupa programistów Reality Pump - twórcy m.in. znanej serii "EARTH", która zdobyła uznanie niemal na całym świecie, potwierdziła, że pod koniec roku zostanie wydana druga część gry "Polanie".

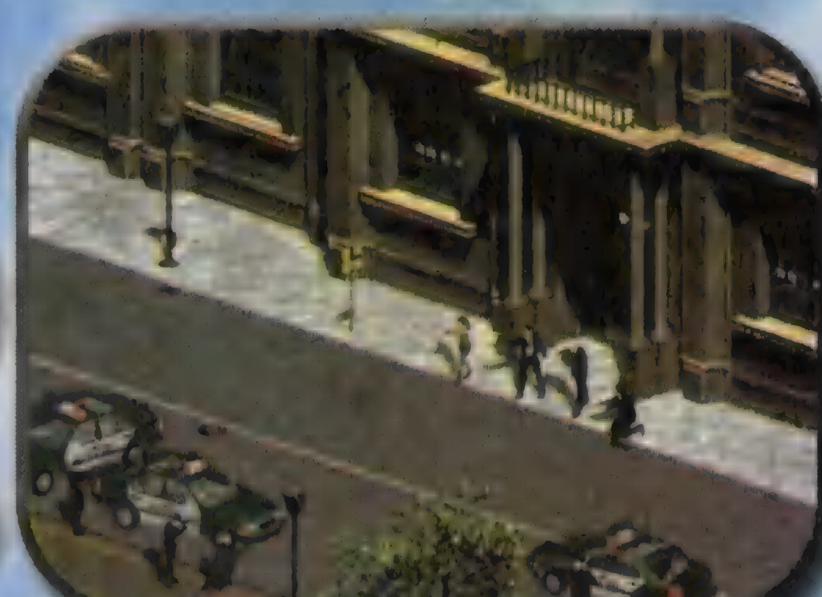
Ten nowy produkt powstanie w oparciu o najnowszy engine "Earth 3". Dzięki jego zastosowaniu otrzymamy bardzo szczegółową oprawę graficzną. Wszystkie obiekty w grze będą bazowały na modelach zbudowanych z powierzchni Beziera, tzw. "Łat Bezier'a" i ostatnio opracowanego "systemu kości" tzw. "Bone System".

Gra korzysta z najnowszej technologii wizualizując trójwymiarowy świat tak, jakby był on prerenderowany.

"Polanie 2" to zabawna gra łącząca elementy strategii czasu rzeczywistego oraz role-playing. Za jej sprawą przenosimy się w mroki średniowiecza do zalążków polskości. W trakcie rozgrywki napotkamy latające wiedźmy, czarnych kapłanów, olbrzymy, smoki no i oczywiście nie zabraknie także głupich, śmiesznych krów znanych z pierwszej części gry. Zapowiada się sympatyczna gierka.



RAPID DOGS



● **Wydawca:** Zuxxez ● **Producent:** Nekrosoft ● **Premiera:** I kwartał 2003

Czy pamiętacie jeszcze grę "Rezerwowe Psy"? Namieszała swego czasu na naszym rynku, ale jej atutami nie była grafika czy grywalność.

Zasłynęła dzięki specyficznemu czarnemu humorowi i przekleństwom. Zdaniem wielu odbiorców, granice dobrego smaku zostały przekroczone. Nie zważając na to firma Nekrosoft chce zafundować nam wycieczkę na manowce życia społecznego. W grze wynajmiemy grupę degeneratów, dla których narkotyki, gorzała i faje to chleb powszedni. Nasi bohaterowie zajmują się głównie napadami, porwaniami, a nawet zabójstwami na zlecenie. Wszystko jest do zrobienia, zależy tylko za ile. Z "Rezerwowych Psów" pozostanie chyba tylko to, że będziemy poruszać się turowo i na tym podobieństwa się kończą. Całkowicie zmieniono engine graficzny, jak również interfejs. Do dyspozycji będziemy mieli pokaźny arsenał wszelkiego rodzaju broni oraz duży wybór pojazdów którymi będzie można się poruszać. Na początku przyszłego roku czeka nas premiera tej kontrowersyjnej gry, zobaczymy co z tego wyjdzie.



Icewind Dale II





Uwaga miłośnicy gier RPG, a szczególnie, jednego z największych tytułów tego gatunku - "Icewind Dale"! Świeże informacje z firmy Black Isle Studios - producent m.in. takich gier jak: "Follout", "Planscape: Torment", serii "Baldur's Gate" czy wspomnianego "Icewind Dale". Właśnie dobiegają końca prace nad sequelem tejże gry.

"Icewind Dale II", którego premierę przewidziano na koniec maja 2002 roku, powstaje na znacznie zmodyfikowanym "silniku" Infinity Engine firmy BioWare, którego oryginalna wersja wykorzystana była w serii "Baldur's Gate".

Wygląd "Icewind Dale II" w stosunku do pierwszej części ulegnie oczywiście znacznej poprawie, jednak oprawa graficzna i fabuła nie będą jedynymi elementami różniącymi obie części. Podczas kreowania nowych postaci, do dyspozycji graczy zostaną oddane nowe klasy bohaterów m.in. Mercenary, Giant Killer i Dreadmaster of Bane oraz kilka nowych podklas, takich jak: Drow czy Tiefling. Ponadto dołożono pięćdziesiąt nowych czarów określając ich całkowitą liczbę na ponad trzysta! Dostępnych będzie także ponad setka nowych przedmiotów specjalnych.

Czasowo fabułę gry umieszczono kilkadziesiąt lat po wydarzeniach znanych z pierwszej części gry. Hordy goblinów, orków i innych stworów żądnych krwi i łupów, dokonują regularnych najazdów na portowe miasto Targos.

Natomiast mieszkańcy innego miasta Bremen, podbitego, a następnie plądrowanego i rujnowanego przez armię goblinów, uciekli na południe do Bryn Shander.

Władze Targos zwróciły się z prośbą do wszystkich żołnierzy, magów i poszukiwaczy przygód, znajdujących się wśród uciekinierów z Bremen, o pomoc w obronie miasta.

I to właśnie Tobie przypadnie w udziale dowodzenie bohaterami, którzy wyruszą na północ, aby bronić Targos przed zniszczeniem. Raz jeszcze rzucą się w wir walki przeciwko złu nękającemu północne krainy Faerunu. Zapowiada się wspaniała kontynuacja znakomitej gry.

Tradycyjnie też możemy spodziewać się polskiej wersji językowej. Jest więc na co czekać!

Premiera: III Kwartał 2002 • **Cena:** nieznana • **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Interplay
- **Producent:** Black Isle Studios
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** http://icewind2.blackisle.com







TREVOR CHAN'S CAPITA

Kto z nas nie marzył czasem o bogactwie, o dowodzeniu wspaniałą, świetnie prosperującą firmą, z roku na rok wykazującą coraz większe zyski. Chociaż, zgodnie z pewnym starym powiedzeniem, pieniądze szczęścia nie dają. Ich brak jednak też nie wpływa dobrze na nasze samopoczucie, a ciągły niedostatek gotówki unieszczęśliwia nas, kto wie, czy nie bardziej skutecznie od jej nadmiaru. "Capitalism II" jest względnie tanią odpowiedzią na nasze nie tak znowu skryte pragnienia finansowe.



Dzięki twórcom tego programu zostaniemy przeniesieni w świat wielkiej finansjery. Tak więc nie poświęcając całego życia na karierę menedżerską, będziemy mogli sprawdzić się w roli, na którą w prawdziwym życiu niewielu z nas ma okazję zapracować. Nic tu nie pomogą nawet najwybitniejsze zdolności i genialne pomysły. W realnym życiu kredyt na rozruch interesu w wysokości kilkudziesięciu milionów dolarów jest po prostu poza zasięgiem zwykłego śmiertelnika. A w grze... hulaj dusza!

Siadamy więc przed komputerem, odpalamy CD-ka i budujemy sieć sklepów, fabryki, kopalnie, rafinerie, biurowce i domy mieszkalne. Zaciągamy pożyczki,



LISM II

gramy na giełdzie, podkupujemy konkurencję, próbujemy zmonopolizować rynek i... im dłużej gramy tym bardziej natrętna myśl nie daje spokoju, to wszystko już kiedyś było. I rzeczywiście wystarczy cofnąć się pamięcią wstecz o jakieś cztery lata, aby przypomnieć sobie produkt firmy Enlight Software zatytułowany "Capitalism Plus". Tak, tak, to już zamierzchłe czasy, ale faktem jest, że "Capitalism II" to jednojajowy bliźniak "Capitalism Plus". I choć komputerowa chirurgia plastyczna czyni dzisiaj cuda, to jednak genetycznej identyczności z pierwowzorem nie da się uniknąć.

Odnowiona grafika nie rzuca na kolana, ale jednocześnie nie razi spragnionych trójwymiarowego piękna oczu zwolenników dopalaczy. Jest po prostu schludna i oszczędna.

Muzyki, poza wstępem, nie udało nam się nigdzie namierzyć (może to i dobrze) zresztą cała oprawa dźwiękowa jest mówiąc delikatnie, skromna.

Prawdę powiedziawszy "Capitalism II" to ciągle ta sama gra z 1997 roku, tylko że nieznacznie odmłodzona. Jej poprzedniczkę okrzyknięto symulacją ekonomiczną mającą więcej wspólnego z nauką bussinesu niż z rozrywką jako taką. "Capitalism II dziedziczy to z całym dobrodziejstwem inwentarza. Rynek potencjalnych odbiorców programu zawęża się tym samym do niedouczonych ;) przedsiębiorców, niedowartościowanych ekonomistów marzących o wielkiej forsie i maniaków, którzy całe noce potrafią poświęcić na rozgryzanie reguł rządzących grą. Przy czym, im większy stopień komplikacji, tym lepiej - straceni dla świata!

Ogólnie jest to program bardzo dobry, jeśli wziąć pod uwagę jego zdolności modelowania złożonych sytuacji finansowych. Jako gra sprawdza się jednak słabo i zainteresować powinna jedynie twardogłowych strategów oraz firmy, które pouczającą rozrywką chcą podnieść morale swych pracowników. Wygrana partia, udana inwestycja w świecie wirtualnym w sposób oczywisty przekładać się może na optymizm w codziennej pracy.









Premiera: Kwiecień • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** PII 350 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Enlight Software
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.ubisoft.com





Oczywiście wszystko, co poniżej przeczytacie, wiąże się z wersją beta. Ale mimo to śmiało chyba można powiedzieć, że ,,Warrior Kings" będzie jedną z tych gier dla których urodzili się prawdziwy fani RTSów. Śmiało i odważnie, bo czegoś tak dobrego nie da się już zepsuć. To co reprezentuje sobą ta gra, ciężko jest wyrazić słowami, trzeba zobaczyć na własne oczy.

Zacznijmy jednak od początku. ,,Warrior Kings" to strategia czasu rzeczywistego rozgrywana w środowisku 3D. Wcielamy się w prawdziwego króla, który w swojej wielkości będzie musiał dowodzić nie tylko za stołem podczas pertraktacji z wrogiem, ale także na polu bitwy. Naszym celem jest zdobycie władzy absolutnej nad rozległą, fantastyczną krainą. Jednak nie tylko my pretendujemy do zjednoczenia ziem tego imperium. Oprócz innych żądnych władzy książąt, przyjdzie nam się zmagać z przeróżnymi demonami i potworami. Gra ma olbrzymie możliwości i z pewnością poczujemy się jak prawdziwi władcy. Będziemy mogli całkowicie pokierować naszym królestwem, bo wojna to nie tylko bitwy. Trzeba przygotować odpowiednie zaplecze. A stan ekonomiczny księstwa wpłynie na morale, sił i stan zdrowia wojska. Przykładowo, jeżeli nie zdołamy zapewnić naszym żołnierzom odpowiedniej ilość jedzenia, to zaczną przymierać głodem. Wycieńczeni i osłabieni, w walce zadają mniejsze obrażenia oraz tracą życie znacznie szybciej. Oczywiście zorganizowane wojsko będzie zdobywać doświadczenie stając się coraz skuteczniejsze w walce. I tu docieramy do głównego punktu programu - wpływamy na olbrzymie, liczące setki jednostek armie w wielkich krwawych bitwach. Prawdziwych walkach, w których bezładne ataki są z



ARRIOR KINGS

góry skazane na niepowodzenie. Tutaj trzeba umieć odpowiednio wykorzystać ukształtowanie terenu, formując wojska tak, aby było najskuteczniejsze w danych warunkach. Dodajcie do tego opcje korzystania z magii, fantastyczne stwory, olbrzymią grywalność i wspaniałą grafikę z możliwością zoomowania. Dzięki tej ostatniej opcji, uzyskujemy zbliżenia tak dokładne, że możemy podziwiać nawet najmniejsze szczegóły wyglądu każdego z naszych wojowników. Jeżeli potraficie sobie to wyobrazić, to już wiecie jaka to będzie gra! Ona naprawdę jest tak wspaniała, po prostu zapiera dech w piersiach. Widowiskowe jest zwłaszcza zdobywanie zamków. Oblężenie z użyciem majestatycznych, wymyślnych machin wojennych wspomagających wielkie armie, na długo pozostają w pamięci.

Na koniec wypada wspomnieć o fabule. Do wyboru mamy trzy alternatywne możliwości ukończenia gry. Naszą potęgę będziemy budować na wielkiej wierze w Boga, albo na najnowszej i najbardziej zaawansowanej technologii lub na pogańskim barbarzyństwie. Zależnie od dokonanego wyboru zostaniemy zmuszeni do maskowania słabości i wykorzystywania naszych unikalnych zalet. A gra choć skomplikowana, nie jest tak trudna w obsłudze. Autorzy zadbali by w sposób zrozumiały wyjaśnić nam arkana rządzenia królestwem, nim przyjdzie czas podboju całego imperium.

Sami więc widzicie z czym mamy do czynienia. Z olśniewająco wyglądającym produktem, o wielkiej grywalności i łatwo przyswajalnych zasadach. Nie wiem jak wy, ale my nie możemy już doczekać się premiery.



Premiera: Kwiecień • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** PII 450, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Microids
- **Producent:** Black Cactus
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.microids.com

BATTLE REALMS



Wśród zalewu gier z gatunku strategii czasu rzeczywistego, "Battle Realms" jest prawdziwym objawieniem. Powiew świeżości i niespotykany klimat osiągnięto dzięki niecodziennej fabule. W zdecydowanej większości gier odwołujących się do kanonów fantasy, zawsze mamy do czynienia z legendami świata Zachodu. Natomiast w "Battle Realms" przenosimy się w fascynujący świat wierzeń Wschodu.

Głównym bohaterem jest Kenji, syn Daimio (japońskiego księcia) klanu Smoka, który zostaje oskarżony o zamordowanie ojca. Kenji uciekł z miejsca przestępstwa i przez kilkanaście lat pędzi życie ronina. W międzyczasie klany, utrzymywane kiedyś w ryzach przez klan Smoka, rozpoczęły walkę o wpływy. Ponadto od północy nadciąga Mroczna Siła, a nikt nie wie, co stoi u jej źródła. Pewnym jest jedynie fakt, że tylko prawdziwy spadkobierca Smoka może ją powstrzymać! Taką właśnie sytuację zastał Kenji po latach wygnania i w tym momencie także rozpoczyna się nasza przygoda.

Rozgrywka przebiega standardowo, gdyż polega na rozbudowie własnej osady i tworzeniu potężnej armii. Wszystko to możemy czynić dzięki dwóm surowcom, o które musimy wiecznie walczyć. Chodzi tu o ryż i wodę. W wiosce wznosimy chaty dla chłopów, dostarczycieli wspomnianych surowców. Dzięki nim także zwiększamy swoją armię, gdyż żołnierzy trzeba najpierw wytrenować. Raz stworzony wojownik może być wysyłany do treningu w różnych budynkach wojskowych uzyskując za każdym razem nowe umiejętności. I tak po stworzeniu łucznika i wysłaniu go na trening w Dojo, otrzymamy smoczego wojownika, a gdy ten z kolei odbędzie "szkolenie" w świątyni, zostanie samurajem. Kombinacji jest wiele. Oddziały możemy również udoskonalać dzięki zdobywaniu punktów Jin i Jang





Premiera: Już jest • **Cena:** 69.00 • **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Liquid
- **Dystrybucja:** LEM
- **Strona WWW:** www.lem.com.pl

(najbardziej pasuje tu określenie punkty mocy mistycznej). Zdobywamy je, gdy wygrywamy potyczki z wrogiem. Każde z udoskonaleń kosztuje pewną ilość owej mocy. Fenomenalną rzeczą jest również możliwość osadzenia wszystkich oddziałów na koniach. Należy jednak wcześniej oswoić odpowiednią ilość wierzchowców. Oprócz standardowych oddziałów, w grze występują jeszcze bohaterowie, których napotkasz w trakcie swoich wędrówek. Każdy z nich obdarzony jest jakąś cechą specjalną, która wesprze Twoje oddziały w walce. Do gry wprowadzono także wątek fabularny. Twoje decyzje mają istotny wpływ na rozgrywkę, począwszy od spotykanych bohaterów, a skończywszy na rodzajach wznoszonych budynków i tworzonych oddziałach. Zasadniczo można to określić wyborem dotyczącym kroczenia ścieżką dobra lub zła.

Rozgrywka niesamowicie wciąga, a grafikę wykonano wręcz perfekcyjnie. Całość stworzona jest w modnym ostatnio 3D.







Można oczywiście narzekać, że nie da rady w pełni obracać obrazu, ale to drobiazg, nie mający istotnego wpływu na całość. Animacje oddziałów są doskonałe. Niektóre nawet zabawne - namawiamy, abyście przyjrzeli się "katapultom" klanu Wilka).

Gra obfituje w wiele pomysłowych rozwiązań, które sprawiają graczowi mnóstwo frajdy. Przykładowo, o nadejściu wrogich wojsk czasami dowiadujemy się dzięki stadom wystraszonych ptaków, które zaczynają krążyć nad lasem. Takich fajnych drobiazgów, nadających grze specyficzny koloryt, jest znacznie więcej. Naprawdę gorąco polecamy "Battle Realms" wszystkim miłośnikom gatunku i nie tylko. Tak wspaniała gra gości bowiem na rynku niezwykle rzadko, więc głupotą byłoby przeoczyć taki tytuł! W Stanach Zjednoczonych gra ukazała się już w ubiegłym roku zyskując szalenie wysokie notowania. Z lekkim poślizgiem ukazała się dopiero teraz na naszym rynku, ale warto było czekać, bo całość jest w polskiej wersji językowej!

9,5

+ Klimat Wschodu, doskonała grafika, znakomita grywalność.

– Momentami słaba AI przeciwników.

= Jedna z najlepszych strategii jakie ostatnio powstały.











Nareszcie dotarła do nas jedna z dłużej oczekiwanych gier RPG. Poprzedzała ją sława wcześniejszych gier z serii "Wizardry" i szumne zapowiedzi. Czy opłacało się na nią czekać z takim utęsknieniem? Odpowiedź brzmi - tak!. Tyle lat doświadczeń twórców zaowocowało tym, że gra jest znakomicie dopracowana nawet w najdrobniejszych szczegółach. Dodatkowo połączenie "starej" grywalności i nowej grafiki dało wspaniały wynik.

Jeżeli chodzi o historię - cóż, po raz kolejny trzeba uratować świat, ba można powiedzieć wszechświat. Musimy uprzedzić okrutnego Dark Savanta w zgromadzeniu trzech artefaktów mocy, które pozwolą mu uzyskać moc Kosmicznego Lorda, a wtedy już wszechświat nigdy nie będzie taki sam. Zatem by mu w tym przeszkodzić, tworzymy drużynę złożoną z sześciu bohaterów, do której w każdej chwili będzie mogło dołączyć dwóch innych, niezależnych. W trakcie formowania drużyny będziemy mogli wybierać spośród jedenastu ras: ludzi, elfów, krasnoludów, gnomów, hobbitów, faeri, jaszczuroludzi, smokowców, rawulfów, felpurri i mooków). Każda z nich posiadają oczywiście inne cechy, wady i zalety. Dodatkowo dla każdego bohatera wybierzemy jedną z piętnastu klas zawodowych takich jak np.: samuraj, ninja, lord, psionik czy wynalazca. Ustalimy również osobowość każdej postaci, co z kolei wpłynie na kontakty ze światem gry, chodzi tutaj o komentarze, którymi będą opisywały świat. Nie obawiaj się, że któraś postać odłączą się od Twej drużyny z powodu konfliktu osobowości. W trakcie zdobywania doświadczenia będziemy mogli rozwijać ponad czterdzieści umiejętności bądź też, jeżeli nasz bohater będzie do tego zdolny, uczyć się jednego z przeszło dziewięćdziesięciu zaklęć. Cechy postaci rozwijają

nie tylko w momencie awansu na kolejny poziom, ale także w trakcie gry na skutek częstego używania określonej cechy. Tak więc wojownicy nieustannie walcząc, rozwijają w sobie te umiejętności, złodziej otwierając zamki staje się, coraz bardziej biegły w swym fachu itd. Jeżeli chodzi o czary wprowadzony został jeden bardzo interesujący czynnik, a mianowicie siła rzucanego czaru - każdy z czarów ma kilka poziomów mocy i możemy decydować, którego chcemy użyć.

W "Wizardry 8" jest mnóstwo elementów, które radują każdego rasowego gracza np.: szyk drużyny i jego wpływ na walkę. Jeżeli bitwa odbywa się na otwartej przestrzeni, szyk nie ma żadnego znaczenia na wynik potyczki. Jeśli natomiast walka odbywa się w wąskich podziemnych korytarzach, to co innego. Musisz umiejętnie przemieszczać członków drużyny by chronić magów i kapłanów. Mała rzecz, a cieszy. W trakcie gry napotkasz ponad trzystu różnorodnych przeciwników, od szczurów i nietoperzy, po kamienne olbrzymy. Walka rozgrywa się w turach, najpierw programujemy zachowanie postaci (wyznaczamy jej cel bądź sposób zachowania), potem następuje faza wykonawcza. Oczywiście przy dużej ilości przeciwników walka byłaby długa i monotonna, na szczęście istnieje opcja powtarzania tur. Tak więc walka toczy się częściowo bez naszego udziału, ale w każdej chwili, gdy przybierze niekorzystny dla nas obrót, możemy to przerwać i ponownie wrócić do trybu turowego. Rozgrywkę obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, a nie rzutu izometrycznego, do którego przyzwyczaił nas "Baldur's Gate" i "Diablo". Grafika jest wykonana na zadowalającym poziomie, przeciwnicy noszą ślady naszych trafień. Można, co prawda śmiać się z tego, że po śmierci zostawiają wiszące w powietrzu przedmioty, ale to takie niewinne uproszczenie. Niewątpliwie gra spotka się z ciepłym przyjęciem ze strony fanów RPG. Jednak nawet początkujący amatorzy tego gatunku mogą spróbować swoich sił nie narażając się na duży stres.









Premiera: Luty • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** PII 233, 64 MB RAM, Akcelerator 3D z 8MB Vram, 1229 MB na twardym dysku

- **Wydawca:** Sir-Tech
- **Producent:** Sir-Tech
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

9

\+ **Wiele statystyk, dobra grafika**

– **Momentami nużące walki**

= **Dobra, klasyczna gra RPG**

COMMAND & CONQUER™ RE[NEGADE]

Czekaliśmy długo. Nawet bardzo. I oto właśnie nadszedł ten upragniony moment, kiedy światło dzienne ujrzał „Command & Conquer: Renegade".

Firma Westwood znana jest prawie każdemu graczowi lubiącemu strategie czasu rzeczywistego. To właśnie ona spopularyzowała ten typ gier, ale nie ograniczyła się tylko do jednego gatunku. Wystarczy wspomnieć wielki hit jakim był „Blade Runner" (zdobył tytuł przygodówki roku) i całkiem niezłego RPGa „Noxa". Na tych przykładach widać, że potrafią też zrobić dobre tytuły nie będące RTSami. Z tym większą niecierpliwością czekaliśmy na grę akcji rozgrywaną w świecie doskonale znanym z ich największego hitu „Command & Conquer".

W "C&C: Renegade" zamiast mozolnie planować kolejne etapy ataku, wystarczy po prostu wziąć giwerę i walić na oślep do przodu. Trup ściele się gęsto, amunicji opór, a nasza odporność na trafienia jest tak duża, że możemy sporo oberwać zanim padniemy na placu boju.

Główny bohater - Havoc, komandos GDI, to typowa maszyna do zabijania. Wielki, silny, poorany bliznami, nie zawsze słuchający rozkazów dowództwa, gdyż lubi działać na własną rękę. Po prostu Rambo! I dlatego przez większość czasu, tak właśnie się czujemy. Akcja jest tu wszechobecna. Świadczy o tym fakt, że wystarczy 10 minut, aby rozwalić 90 przeciwników i to na średnim poziomie trudności! To może się podobać, więc z pewnością tytuł ten znajdzie wielu amatorów, zwłaszcza wśród zwolenników nieskomplikowanych siekanek takich jak np. „Red Faction". W grze wszystko jest łatwe i zrozumiałe. Przejrzysty panel z mapą, celami, statystykami, radarami, wskaźnikami kierunku oraz odległości do celu. My tylko idziemy (lub jedziemy jakimś pojazdem ku naszej większej rozrywce) i oczyszczamy teren. Po drodze uwolnimy kogoś, wysadzimy coś, wykradniemy tajne informacje, czy obronimy ważny punkt strategiczny. Cele robią wrażenie skomplikowanych, ale to tylko pozory, wszystko sprowadza się do wielkiej rozpierduchy. Całość oprawiono w ładną szatę graficzną ze średniej jakości muzyką. Naturalnie w sferze grafiki można by bardziej dopracować niektóre elementy, jak wybuchy czy modele postaci, ale cóż, specom od RTSów można to wybaczyć. Niewybaczalny jest jednak fakt, że ci sami spece zawalili kwestię sztucznej inteligencji wrogów. Ten element zdecydowanie rozczarowuje.



Premiera: Marzec • **Cena:** Tel. • **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** Westwood
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.imgroup.com.pl



ENEGADE™

Podsumujmy więc co mamy dotychczas. Na pewno ciekawy pomysł pozwalający nam jako jeden z żołnierzy wziąć udział w epickiej wojnie, którą dotychczas kierowaliśmy z góry. Klimat oraz zasady przeniesione ze słynnego RTSa, ładną grafikę, urozmaicone cele misji, możliwość używania znanych z poprzednich gier pojazdów, mnóstwo akcji, oraz dość spójną fabułę. Jak widać, mamy zdecydowanie dużo zalet, a co z wadami? Największe zastrzeżenia można mieć do monotonii. Przywołajmy na pamięć "Deus Ex", czy opisywany w poprzednim numerze hicior "Medal of Honor", a wiadomo o co chodzi. W szumnych zapowiedziach obiecano nam, że reguły rządzące światem gry będą identyczne z tymi, którym podlegał on wcześniej w RTSie. Nie jest to do końca prawdą, a przynajmniej nie na to liczyliśmy. Fakt, że np. zniszczenie elektrowni spowoduje wyłączenie się działek, ale w wielu przypadkach zabrakło konsekwencji. Ponadto, mieliśmy dostać planowane ataki i misje szpiegowskie, okazało się jednak, że są one zbędne, albo zbyt spłycone i uproszczone.





Tak więc mamy do czynienia z grą fajną, szybką i dynamiczną, ale nie do końca jesteśmy przekonani, że podciąganie jej pod znany tytuł kojarzący się od lat z gatunkiem RTS, jest zabiegiem słusznym. Ten produkt adresowany jest do zupełnie innej klienteli i tak powinno zostać. Jest jeszcze jeden aspekt gry o którym dotychczas nie wspomnieliśmy, a wpływa on w istotny sposób zarówno na grywalność, jak również na ogólną ocenę. Chodzi mianowicie o opcję multiplayer. Dzięki niej gra zyskuje zupełnie nowe oblicze, a zabawa jest doprawdy przednia. To jednak temat na odrębny artykuł.

7,5

+ **Świat C & C, dużo akcji, zabawa pojazdami, niezła grafika, ekstra multiplayer**

– **Wielka monotonność, przez którą gra się szybko nudzi.**

= **Tytuł dobry, ale nie do końca spełnił pokładane w nim oczekiwania.**

TROPICO
RAJSKA WYSPA

"Tropico: Rajska Wyspa" to oficjalny dodatek do ekonomiczno-strategicznej gry pt. "Tropico", która przypomnijmy, jest swoistym 'symulatorem' dyktatora jednej z karaibskich wysp. Po wcieleniu się w "El Presidente" spada na gracza odpowiedzialność za dalsze losy zarówno tejże wyspy, jak i jej mieszkańców. Po wybraniu jednej z wielu możliwych dróg, jakimi podąży gracz w roli dyktatora, możliwym okazuje się utworzenie istnego raju na ziemi odwiedzanego przez rzesze turystów z całego świata lub bogatego, industrialnego państewka czy też zamkniętego państwa policyjnego.

Producent gry, firma PopTop Software oddała do dyspozycji graczy szeroką gamę budynków podzielonych na różne kategorie np.: budynki militarne, mieszkania, budowle kulturalno-rozrywkowe, rządowe i wiele innych. Przy realizacji planów dotyczących charakteru wyspy przemyślane operowanie licznymi opcjami politycznymi okazuje się równie ważne, co odpowiednie stawianie budynków. Również na tym polu mamy możliwość rozwinięcia skrzydeł, wydając kolejno dekrety dotyczące wolności człowieka, gospodarki czy stosunków polityczno-gospodarczych z USA i/lub Rosją.

Rozgrywkę w "Tropico" możemy prowadzić na dwa sposoby. Jednym z nich jest przechodzenie kolejnych scenariuszy poprzez wykonywanie poszczególnych zadań. Drugi sposób, to poprowadzenie wolnej gry, gdzie nie ma (prawie) żadnych ograniczeń.

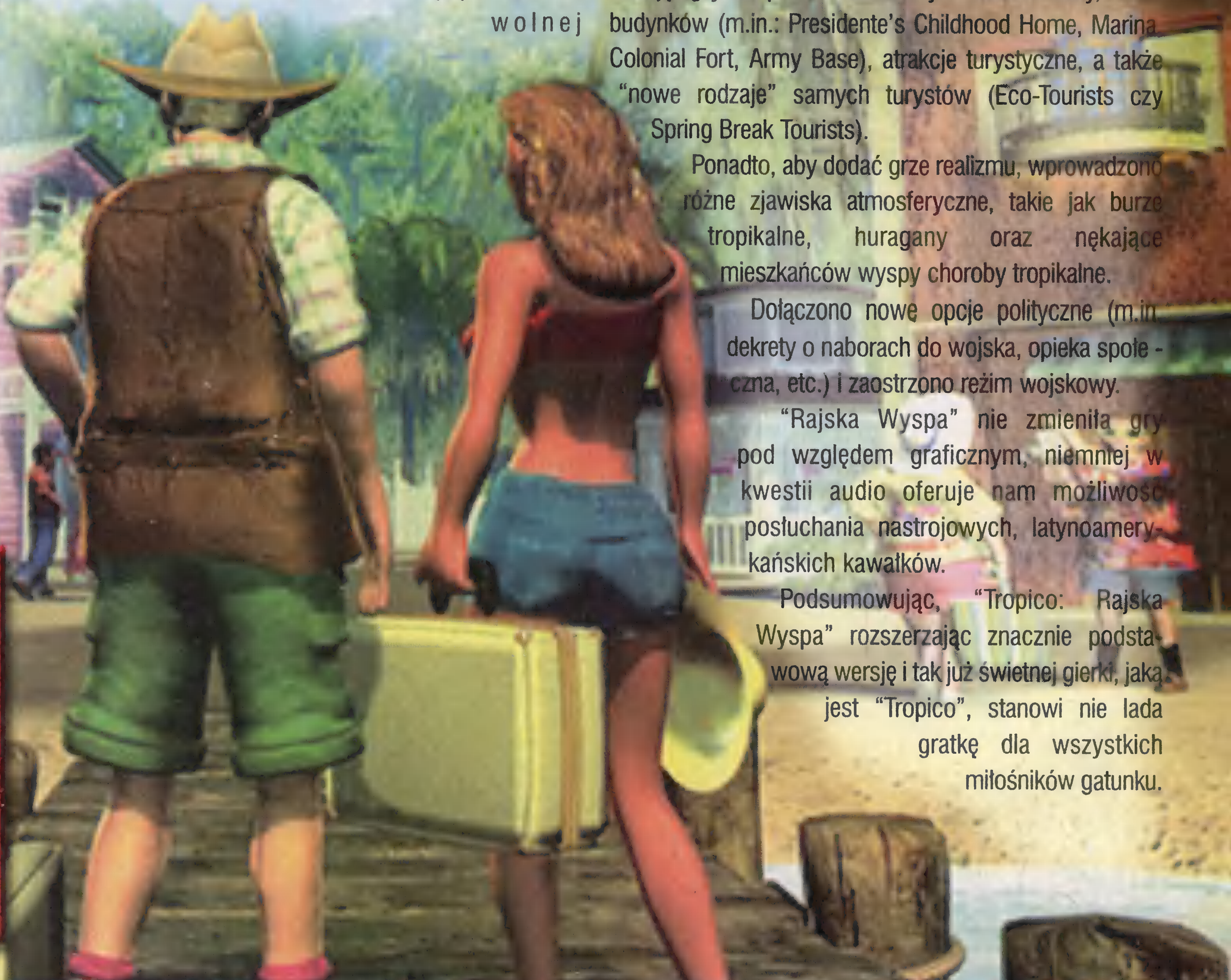
"Tropico: Rajska Wyspa" rozszerza podstawową wersję gry o ponad 20 nowych scenariuszy, tuzin budynków (m.in.: Presidente's Childhood Home, Marina, Colonial Fort, Army Base), atrakcje turystyczne, a także "nowe rodzaje" samych turystów (Eco-Tourists czy Spring Break Tourists).

Ponadto, aby dodać grze realizmu, wprowadzono różne zjawiska atmosferyczne, takie jak burze tropikalne, huragany oraz nękające mieszkańców wyspy choroby tropikalne.

Dołączono nowe opcje polityczne (m.in. dekrety o naborach do wojska, opieka społeczna, etc.) i zaostrzono reżim wojskowy.

"Rajska Wyspa" nie zmieniła gry pod względem graficznym, niemniej w kwestii audio oferuje nam możliwość posłuchania nastrojowych, latynoamerykańskich kawałków.

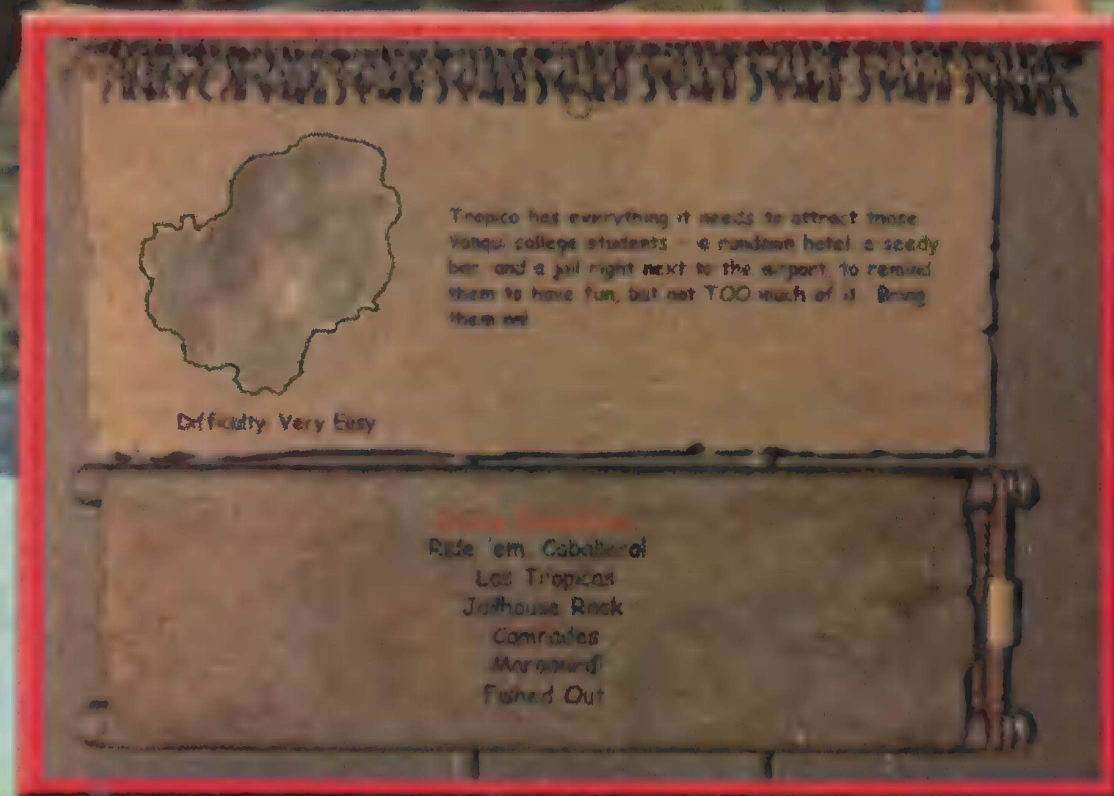
Podsumowując, "Tropico: Rajska Wyspa" rozszerzając znacznie podstawową wersję i tak już świetnej gierki, jaką jest "Tropico", stanowi nie lada gratkę dla wszystkich miłośników gatunku.





Premiera: Już jest • **Cena:** 49.00 • **Wymagania:** P 200, 32 MB RAM, Karta graficzna 4 MB, Polska wersja Tropico, 800 MB HD

- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** PopTop
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.playit.com.pl



8,7

+ Wszystko to, co dodatek oferuje

– Wszystko, czego nie oferuje

= Dobry dodatek do dobrej gry

CODENAME: OUTBREAK

Gra „Codename: Outbreak" została stworzona przez ukraińską firmę GSC Game World, znaną chociażby z hitu „Kozacy". Tym razem mamy do czynienia z grą należącą do gatunku FPS (First Person Shooter). Fabuła jest mieszanką horroru i science fiction, a akcja toczy się w niedalekiej przyszłości...

Jest rok 2012. W czasie rutynowej obserwacji nieba astronomowie dostrzegli nowy obiekt niewyraźnie majaczący na tle konstelacji Wielkiej Niedźwiedzicy. Okazało się, że jest to średnich rozmiarów kometa zmierzająca w kierunku Ziemi. Ten nowy obiekt nazwano JK4538-XK. Początkowo wyglądało to niegroźnie, gdyż według obliczeń kometa miała ominąć Ziemię i... tak też się stało, ale... No właśnie, od poruszającej się z ogromną prędkością JK4538-XK oderwał się wielki fragment, który dostał się w pole grawitacyjne naszej planety. Katastrofa była nieunikniona. Meteoryt spadł w pobliżu stacji meteorologicznej w Montanie, niszcząc wszystko na obszarze wielu kilometrów. Uderzenie spowodowało również serię wstrząsów tektonicznych, ale najgorsze miało dopiero nastąpić...



Wkrótce potem na miejsce katastrofy wysłano ekspedycję naukową pod kierownictwem profesora Johna Hopkinsa. Po kilku dniach kontakt z naukowcami został zerwany. Sytuacja powtórzyła się, gdy wysłano tam jednostkę specjalną.

Władze, zaskoczone takim obrotem sprawy, wysyłają kolejną jednostkę komandosów. I tu właśnie do akcji wkraczasz Ty, Drogi Graczu.

Wkrótce po wylądowaniu dostrzegasz, że do twarzy przybyłych wcześniej członków ekspedycji, przytwierdzone są jakieś pająkopodobne formy życia. To straszne odkrycie, ale teraz wszystko jest jasne - wraz z meteorytem na powierzchnię Ziemi dotarły obce istoty. Masz do czynienia z formą pasożytów wykorzystujących ciała ludzkich „żywicieli".

W świetle takiego zagrożenia cel gry zdaje się być oczywisty: zbadać i wyeliminować zagrażające Ziemi niebezpieczeństwo.

Podobnie jak w grze „Rainbow Six", tak i tu, gracz prowadzący rozgrywkę jest częścią biorącej udział w akcji grupy komandosów. Dzięki możliwości przełączania się między członkami tejże grupy, masz możliwość kontrolowania każdego z nich. Ponadto, za pomocą skrótów klawiszowych gracz może wydawać szereg rozkazów pozostałym komandosom.

W grze istnieje tylko jeden rodzaj





EAK

broni (w klasycznym tego słowa znaczeniu). Jest to jednak broń wielofunkcyjna, tj. wyposażona w kilka „modułów" korzystających z różnego rodzaju amunicji i mogąca służyć jako zwykła broń automaty-czna, laser, snajper, „Shotgun" czy wyrzutnia rakiet. Gra składa się z szeregu misji, które wykonujemy w czternastu różnorodnych, atrakcyjnych arenach działań. Całość została stworzona na nowoczesnym i bardzo efektywnym „silniku" (enginie) „Vital Engine ZL" gwarantującym wysoką jakość tekstur oraz dużą dawkę efektów specjalnych wysokiej jakości.

Oprawa dźwiękowa gry nie budzi większych zastrzeżeń. Generalnie, „Codename: Outbreak" jest udaną pozycją wśród gier typu FPS i cechuję się ładną grafiką oraz niezłymi efektami dźwiękowymi.

Jednak należy wspomnieć, że „Codename: Outbreak" nie jest grą dla ludzi niecierpliwych, głodnych bezustannej, dynamicznej akcji. Gracz niejednokrotnie będzie musiał wykazać się cierpliwością wykonując złożone, taktyczne misje, dlatego grywalność jest tu pojęciem względnym. Inaczej rzecz ujmując, gra nie spełni oczekiwań wszystkich tych, którzy oczekują wartkiej akcji.





Premiera: Marzec • **Cena:** 49.90 • **Wymagania:** PII 233 MHz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Virgin Interactive
- **Producent:** GSC Game World
- **Dystrybucja:** Manta
- **Strona WWW:** www.manta.com.pl





7

+ Ciekawa fabuła, klimat, gra w zespole, cena (49.90,-)

– Drobne wpadki programistów

= Wciągający FPS wykorzystujący kilka nowatorskich rozwiązań

COMAR BARBARIAN



Dawno, dawno temu, gdzieś na Morzu Świata, była sobie wyspa przebogata w roślinność i zwierzęta. Jej mieszkańcy żyli w harmonii i spokoju. Najmądrzejszymi, a zarazem największymi istotami na wyspie były Mrówkodziady - spokojni, nie wadzący nikomu. Sielanka trwała przez wiele, wiele lat. Wszystko uległo zmianie, kiedy to do brzegów Zielonej Wyspy przybyły okręty z hordami Mrówderców - pasożytniczych i złośliwych owadów. Wtedy to w obronie fauny i flory Zielonej Wyspy stanęły Mrówkodziady. Rozpoczęła się mordercza walka. Mimo liczebnej przewagi najeźdźców, szala zwycięstwa coraz bardziej przechylała się na stronę obrońców wyspy.

Zdziesiątkowani i osłabieni Mrówdercy zwrócili się o pomoc do dwunastu Złych Magów. W tym celu sprowadzili ich z Krain Zewnętrznych i wtedy losy wyspy zostały przesądzone. Magowie za pomocą Xięgi Czarów pokonali mieszkańców wyspy i uwięzili ich w Wulkanicznej Wieży. Mrówdercy fetujący zwycięstwo nie spostrzegli, że pod osłoną nocy ktoś wykradł im Xięgę Czarów. Najeźdźcy nie posiadając się z wściekłości zemścili się okrutnie niszcząc wszystko, co napotkali na swojej drodze, po czym opuścili zdewastowaną wyspę.



Musiało minąć 888 lat, aby w tej zapomnianej przez wszystkich krainie ponownie zakiełkowało życie i aby znów, jak niegdyś, można było nazywać ją Zieloną Wyspą.

W tym samym czasie na wyspę przybył słynny bohater - Comar Barbarian, aby na własną rękę rozpocząć poszukiwania Xięgi Czarów.

Tak pokrótce przedstawia się historia Zielonej Wyspy, oraz początek przygód gracza, który wciela się w postać nieustraszonego bohatera - Comara Barbariana (bądź też Romek Ronin - wybór należy do gracza). Gra została stworzona przez polską grupę DGU Interactive, a jej tytuł nawiązuje do "nazwiska" głównego bohatera i brzmi "Comar Barbarian".

Recenzując tę grę przyporządkowanie jej do konkretnego gatunku nie nastręcza wielu kłopotów, gdyż mamy do czynienia z klasyczną zręcznościówką rozbudowaną o elementy przygodowe. Większy problem pojawia się, gdy chcemy określić docelową grupę odbiorców do której produkt ten jest adresowany. Na pierwszy rzut oka "Comar Barbarian" wygląda na typową grę dla dzieci. Za tą tezą przemawia fakt, że po jej uruchomieniu naszym oczom ukazuje się emanujące paletą żywych barw, równie bajkowe jak sama fabuła, otoczenie. Ręcznie malowane scenerie i postacie niczym wyjęte z telewizyjnych kreskówek. Cóż, takie prawdopodobnie było założenie autorów. Zagrajmy jednak dłuższą chwilę, a nasze przekonania zmętnieją. Nie dlatego, że na każdym kroku musimy zabijać nieprzyjazne nam istoty, problem w tym, że konstrukcja gry jest nieco chaotyczna - nieliniowa fabuła plus nieoznaczone przejścia z lokacji do lokacji i przeróżne napotkane postacie proszące nas o pomoc, to wszystko może nieco zdezorientować



młodsze dzieci. A starsze pociechy? No cóż, Comar nie nosi żadnej porządnej giwery więc na dłuższą metę może to nudzić bardziej wymagających maluchów.

Z drugiej zaś strony, gra prezentuje się naprawdę ładnie. Zawiera wiele elementów logicznych, a ponadto obdarzona jest dużą dawką humoru.



Premiera: Już jest • **Cena:** 59.00 • **Wymagania:** PII 233, 32 MB RAM, 4 MB karta graficzna, 320 MB na twardym dysku

- **Wydawca:** DGU Interactive
- **Producent:** DGU Interactive
- **Dystrybucja:** Techland
- **Strona WWW:** www.comar.dgu.pl



Dodatkowym atutem gry jest fakt, że jest to rodzimy produkt, a więc wszystkie postacie mówią po Polsku. Do udźwiękowienia nie sposób się przyczepić, lektorzy wykonali swoją robotę bardzo dobrze. Można mieć małe zastrzeżenia do animacji postaci, ale nie jest źle. W ogólnych założeniach, zabrakło wyraźnego określenia wiekowej grupy docelowej i dostosowania wszystkich elementów właśnie do konkretnego odbiorcy - niedościgłym wzorem do naśladowania są pod tym względem gry Disneya. Jest to największa wada "Comara Barbariana", poza tym możemy mówić o dużym sukcesie polskich twórców. Polak jednak potrafi i w tym przypadku ma to pełne uzasadnienie.

Polecamy tę grę każdemu, bez względu na wiek, kto lubi przyjemne, bajkowe i łatwo strawne historie.



7,9

+ Bajkowa, świetna grafika, kwestie wypowiadane przez lektorów, humorystyczna

– Animacja postaci, wciąż mnożące się błędy w kodzie gry

= Kolorowa, łatwostrawna przygodówka adresowana przede wszystkim dla dzieci

Od zarania dziejów ludzie obawiali się ciemności. Mrok napawa strachem, zasiedla spragnioną dnia wyobraźnię mnóstwem zjaw i potworów dybiących na nasze życie. Dzień odpędza lęki, ale one zawsze tam gdzieś tkwią, głęboko ukryte w niecierpliwym oczekiwaniu na powrót w kolejną noc „strachów".

Bram Stoker był jednym z tych, którzy postanowili z naszych lęków uczynić rozrywkę. Stworzył więc opowieść o transylwańskim wampirze, która wytrzymując próbę czasu, w zasadniczo niezmienionej formie przetrwała aż do dziś. Na motywach tej legendy powstało mnóstwo mniej lub bardziej udanych filmów, książek i ... gier komputerowych.

Akcja „Drakuli 2" - przygodówki stworzonej przez Dreamcatcher Interactive - całymi garściami czerpiąc z wypróbowanego przez dziesięciolecia tematu stworzyła historię, której część druga już tylko tłem zgodna jest z oryginałem. Reszta, to całkiem przyjemny wytwór wyobraźni współczesnych autorów.

Wydany na dwóch CD-kach program instaluje się błyskawicznie. Dosłownie w przeciągu kilkunastu sekund komputer gotowy jest do gry. Wymagania sprzętowe naszego pupilka są naprawdę minimalne. Wszystko chodzi już na poczciwym, starym pentiumie 166 (sic!), a na, też już przecież niemłodym, MMX 350 z 32MB-ową kartą graficzną całość jest bardzo płynna, wręcz idealna!

Organizacja przestrzeni gry przywodzi na myśl starego, dobrego „Mysta". Jest to co prawda wzór godny naśladowania, ale przecież nie dosłownie. Czyż statycznych przeskoków z lokacji do lokacji nie można by zastąpić płynną animacją?

Poza powyższym, grafice „Drakuli 2" nie mam właściwie nic więcej do zarzucenia. Jest ona

DRACULA 2
OSTATNIE SANKTUARIUM

Premiera: Już jest • **Cena:** 49.90 • **Wymagania:** P 166, 16MB RAM ... Graficzna

- **Wydawca:** Canal + Multimedia
- **Producent:** Wanadoo
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

po prostu wierną kopią „jedynki". Lokacje są obszerniejsze i bogatsze w szczegóły, a mroczna atmosfera horroru wyziera z każdego kąta. Zaniedbany dom w Carfax, oślizłe londyńskie kanały i przewspaniały zamek Drakuli tworzą niepowtarzalną atmosferę dziewiętnastowiecznego horroru.

Potwory i inne występujące w grze postacie (poza znakomicie wymodelowanym Drakulą) nie są co prawda zbyt udane, ale cóż, nie można widocznie mieć wszystkiego.

Głosy przez nie wydawane nie do końca zgrywają się z ruchami warg, ale jest to zapewne wynikiem nieuniknionych przekłamań przy polonizacji angielskiej wersji programu. Lokalizację przeprowadzono całkiem zgrabnie, zarówno od strony tłumaczenia, jak i czytających skrypt lektorów.

O niezbyt licznych w tej grze dialogach (może to i dobrze?!) już było, pora więc rozpłynąć się nad muzyką, bo naprawdę jest nad czym. Wspaniale wzmacnia ona mroczny efekt całości, znakomicie podkreślając pełen grozy klimat animowanych wstawek. Słyszalne w grze efekty dźwiękowe są całkiem dobre, ale niestety nazbyt rzadkie.

Liczne, czasem bardzo niekonwencjonalnie zaprojektowane zagadki, statyczne lokacje i wprowadzone w „Ostatnim Sanktuarium" (nieobecne w poprzedniej części) zadania na czas powodują, że gra momentami może się wydawać nużąca i zbyt frustrująca dla początkujących miłośników przygodówek. Możliwość wyboru stopnia trudności rozgrywki byłaby tu jak najbardziej na miejscu, ale niestety nikt o tym nie pomyślał.

Ogólnie gra sprawia pozytywne wrażenie, grywalnością nie przewyższając niestety swej poprzedniczki.







7

+ Bardzo plastycznie oddana mroczna atmosfera horroru. Wspaniale działa na niezbyt szybkich komputerach.

– Skokowy sposób przemieszczania się. Zadania na czas – trzeba często nagrywać stan gry.

= Ogólnie bardzo dobra zabawa, jednak nie polecamy jej nowicjuszom.

TRADE EMPIRES

Jako zagorzali miłośnicy rasowych strategii, szumne zapowiedzi dystrybutorów wychwalających nowy produkt stajni Frog City przyjęliśmy z pewną rezerwą. Cóż bowiem nowego można zaoferować w naszej smutnej rzeczywistości powielania starych pomysłów. Kolejne wersje boskiej skądinąd :) "Cywilizacji" mnożą się jak grzyby po deszczu. Są dobre, ale co by nie mówić, jeśli grałeś choć w jedną z nich, to tak jak byś już grał we wszystkie. Kosmetyczne zmiany okrzyknięto przełomowymi, ale na prawdziwe nowości, producentom brakuje pomysłów lub... pieniędzy.

"Trade Empires" nie uniknęła co prawda nawiązań do tak wspaniałych wzorów, ale stworzyła nową jakość udowadniając, że jednak można zrobić coś dobrego nie uciekając się do oklepanych rozwiązań.

Twórcy "Imperiów Handlowych" dali nam do rąk strategię ekonomiczną. Tu jednak na rynku nie dominują ponadnarodowe korporacje, a klany kupieckie, na wzór znanych nam z lekcji historii. W grze stajemy na czele takiego klanu, który przez stulecia, a nawet tysiąclecia buduje finansową potęgę karawanowego imperium.



Grafika "Trade Empires" nie powala na kolana. Miłośnicy trzeciego wymiaru i fani bogatych wstawek filmowych poczują się pewnie trochę zawiedzeni, ładną, acz niewątpliwie ascetyczną oprawą gry. Dźwięk też nie grzeszy wyrafinowaniem, a bardzo rzadko pojawiające się, przyjemne dla ucha muzyczne wariacje swą nieobecnością :) składają hołd skupieniu grającego.

Trudno cokolwiek zarzucić "pomocnikowi" zawartemu w grze. Kilkuczęściowy, ciekawy samouczek znakomicie sprawdza się w praniu. Podpowiedzi pojawiające się w toku rozgrywki nie pozwalają zapomnieć o wiadomościach zdobytych w samouczku, a informacje dostarczane przez program, choć skromne, wystarczają.

Największą słabością gry jest kwestia nadzoru nad kupcami. Wydawane im rozkazy są jasne i proste. Nie pozostawiono pola do autonomicznego działania kupców. Żadnych instrukcji warunkowych. Prowadzi to często do śmiesznych sytuacji, w których nasi podopieczni na całe eony zacinają się w miastach nie mogąc kupić lub sprzedać towarów zgodnie z grafikiem. W takim wypadku nierzadko



Premiera: Już jest • **Cena:** 69.00 • **Wymagania:** P II 233, 32 MB RAM, Akcelerator 3D z 8MB Vram

- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** Frog City Software
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.frogcity.com/trade/intro.html

Trzeba interweniować ręcznie, wyrzucając do śmieci przewożony towar.

"Imperia Handlowe" to wspaniałe, acz niestety jeszcze nie w pełni opierzone najmłodsze dziecko twórców "Imperializmu". Po swym słynnym przodku odziedziczyło znakomitą grywalność, ale i zbytnią prostotę. Starano się ją zrównoważyć fantastyczną wręcz ilością tzw. innowacji. Efekt jest jednak odwrotny. Rozgrywka na dalszych etapach staje się nie tyle ciekawsza co raczej bardziej chaotyczna. Ogólnie jest to produkt o wspaniałym potencjale, ale niestety jakby nieskończony. Przy stosunkowo niskiej cenie proponowanej przez dystrybutora, ma on jednak szanse stać się "strategicznym" przebojem. Z czystym sumieniem polecić go możemy wszystkim, którzy lubią od czasu do czasu zarwać sobie parę nocy.













7

+ Wysoka grywalność, miłe tło historyczne i niewielkie wymagania sprzętowe.

– Ewidentne niedoróbki koncepcyjne. Zawodzi też synchronizacja obrazu z efektami dźwiękowymi.

= Ogólnie dobra rozrywka na długie wieczory. Jako wyposażenie dodatkowe – ciepłe papucie i wygodne krzesło.





Wydana w grudniu 2001 roku gierka pt. "Heli Heroes" jest rasowym "shooterem", w którym gracz wciela się w pilota śmigłowca. Akcja ukazana jest z góry.

Tło sytuacyjne "Heli Heroes" (celowo nie używamy słowa 'fabuła', gdyż byłoby to chyba zbyt ambitnym określeniem na to, w czym bierzemy udział) wygląda mniej więcej tak. Jako członek International Special Forces musimy rzucić wyzwanie terrorystycznej organizacji Revolution Now, dążącej do podporządkowania sobie całego świata. Do naszej dyspozycji oddano dwa super-nowoczesne śmigłowce, za pomocą których mamy uratować świat przed zagrażającą mu Revolution Now... bla, bla, bla.

Nic porywającego, ale przecież w grach zręcznościowych nie chodzi wcale o przemyślaną fabułę i jeżeli choć na chwilę zapomnimy o fab..., tzn. tle sytuacyjnym "Heli Heroes", okaże się, że są co najmniej cztery powody, dla których warto na tę grę zwrócić większą uwagę.

Pierwszym z nich jest świetna oprawa graficzna. Zarówno kontrolowane przez nas maszyny, jak również trójwymiarowe pole akcji, wyglądają świetnie. Duże wrażenie robią wszelkie wybuchy, strzały, smugi z wystrzelonych rakiet oraz rozmaite efekty świetlne towarzyszące m.in. zbieraniu rozrzuconych po planszy gadżetów.

Drugim powodem, dla którego warto zainteresować się grą "Heli Heroes" jest możliwość gry w dwie osoby na jednym komputerze. W tym przypadku na monitorze widoczne są dwa helikoptery współpracujących ze sobą osób, przez co rozgrywka jest ciekawsza.

Trzeci powód to niezaprzeczalnie wysoka grywalność. Dynamiczna akcja, dwadzieścia podstawowych i sześć specjalnych misji, szeroki arsenał broni (pocisków, rakiet, bomb, "apgrejdów" i innych gadżetów) oraz ponad setka wrogich jednostek (stacjonarnych i mobilnych) zagwarantuje nam naprawdę przednią zabawę na wiele godzin.

Kolejnym powodem dla którego warto zwrócić uwagę na ten program jest fakt, iż "Heli Heroes" to całkowicie polska produkcja, stworzona w krakowskim studiu Reality Pump.

Powyżej przytoczyliśmy wiele pozytywnych cech tego produktu, a co z wadami?

Szczerze mówiąc gra ze względu na swoją stosunkowo prostą konstrukcję i założenia nie posiada zauważalnych wad. Denerwująca jest jedynie lektorka użyczająca głosu jednemu z pilotów helikoptera. Przypomina raczej kurę domową niż pilota International Special

Premiera: Już jest • **Cena:** 39.95 • **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, Akcelerator 3D z 8MB Vram, 300 MB na twardym dysku

- **Wydawca:** Zuxxez
- **Producent:** Reality Pump
- **Dystrybucja:** Topware
- **Strona WWW:** www.topware.pl









Forces (a tak poważnie brzmiała ta nazwa...) no i te teksty o praniu, a nie lataniu (czy coś w tym stylu). Żenada!

Na koniec istotna uwaga, jeżeli ktoś nie lubi strzelanek, to cała gra będzie dla niego wpadką .

Tym z Was, którzy lubią szybkie, ładnie wyglądające zręcznościówki, tę grę polecamy szczególnie gorąco, zwłaszcza, że dostępna będzie za niewielkie pieniądze.



KONKURS







Pytanie: Kto jest reżyserem filmu "Stacja"?

Do wygrania: 4 filmy DVD "Stacja" i 4 filmy DVD "Brother"

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZNIA! **FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA MONOLITH**



Car Ty...





Wszystkim miłośnikom gier strategiczno-ekonomicznych śpieszymy z informacją, że w sklepach dostępna jest najnowsza gra z rodziny "Tycoon'ów" zatytułowana "Car Tycoon".

Jak sugeruje tytuł, tym razem gracz ma okazję wcielić się w przyszłego potentata branży samochodowej. Przyszłego, ponieważ początki bywają trudne, a droga na szczyt jest kręta i czasami bardzo długa.

Rozgrywka w "Car Tycoon" polega na przechodzeniu kolejnych scenariuszy ze spisu ukazującego się na początku gry lub po szczęśliwym ukończeniu każdego z nich.

Generalnie, aby odnieść sukces należy zaprojektować, skonstruować i sprzedać samochód odpowiadający gustom jak największej ilości ludzi. To jednak nic jest takie proste.

Najpierw będziemy musieli zadbać o odpowiednią ilość personelu w naszej fabryce, salonie sprzedaży, serwisie, oraz laboratorium. Następnie czeka nas opracowanie nowych projektów silników, karoserii, podwozia i wnętrz każdej z siedmiu klas samochodów (np: małe, sportowe, luksusowe, ciężarowe, itd.), a potem złożenie ich w całość i produkcja. Czasami gotowe części będziemy mogli zakupić w odpowiednich firmach, dzięki czemu nie będziemy musieli czekać na wymyślenie ich przez naszych projektantów.

Niestety nie każdy model sprzedaje się jak świeże

Premiera: Marzec ● **Cena:** 29.90 ● **Wymagania:** PII 233, 64 MB RAM, 900 MB na twardym dysku

- **Wydawca:** Fishtank Interactive
- **Producent:** Fishtank Interactive
- **Dystrybucja:** Lemon Interactive
- **Strona WWW:** www.lemon-interactive.pl

Swoją przygodę w roli potentata branży motoryzacyjnej rozpoczynasz na początku lat pięćdziesiątych ubiegłego stulecia, zaś koniec przewidziany jest na rok 2006. Masz więc dużo czasu, a gra oferuje dwadzieścia scenariuszy z wyszczególnionymi warunkami zwycięstwa oraz dwadzieścia typu open-ended. Zarówno w jednym, jak i w drugim przypadku, na początku rozgrywki dostępne są tylko trzy scenariusze i tylko ich pomyślne ukończenie otwiera drogę do kolejnych.



ycoon





bułeczki i niekiedy seria np. nowiusieńkich, samochodów sportowych może nie tylko spowolnić lub chwilowo uniemożliwić wyprodukowanie innej marki, ale także wpędzić nas w duże kłopoty finansowe. Czasami dla zwiększenia sprzedaży nowych samochodów, nieodzowna okaże się odpowiednia kampania reklamowa. W tym celu będziemy mogli wykupić czas antenowy w telewizji czy radiu. Można też zamieścić reklamę w prasie, na przydrożnych bilboardach, albo zorganizować coś we własnym salonie sprzedaży.



Należy również pamiętać, że nieustannie wzrastająca liczba samochodów w mieście doprowadzi w końcu do powstawania gigantycznych korków, co znacznie wydłuży czas dotarcia samochodów z fabryki do dealera, spowalniając tym samym ich sprzedaż, czyli nasze dochody. Nie sposób w tak krótkiej recenzji opisać wszystkie możliwości tego programu, który oferuje znacznie więcej. Ale nie o to przecież chodzi. Na tym przykładzie wykazaliśmy, jak bardzo rozbudowaną i logiczną jest ta gra. Każdy, kto miał do czynienia z programami tego typu wie już o co chodzi.

Graficznie gra prezentuje się wybornie. Wszystkie budynki wyglądają bardzo ładnie, podobnie jak samochody, a w szczególności nowsze modele. Jedyny dostępny tryb graficzny "Car Tycoon" to 1024x768, jednak gra nie jest zbyt wymagająca, a rekomendowaną konfiguracją jest P II 300 z 64KB .

Dźwięk jest neutralny i niczym specjalnym się nie wyróżnia. Ważne, że nie przeszkadza.

"Car Tycoon" jest ciekawym tytułem i z czystym sumieniem polecamy go wszystkim amatorom gier ekonomicznych.

7

+ **Grafika, mnogość oferowanych usług, budynków i samochodów.**

– **Brak 'wolnej' gry (skirmish)**

= **Całkiem ciekawa, miejscami trudna gra ekonomiczna**

KONKURS

ZADANIE KONKURSOWE: WYMIEŃ TRZY TYTUŁY GIER RPG W KTÓRYCH WIDZISZ OCZAMI GŁÓWNEGO BOHATERA (TRYB FPP)

DO WYGRANIA: 12 EGZEMPLARZY GRY "WIZARDRY 8"



NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! **FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA CD-PROJEKT**

W tabeli 10, 11 i 12 znajdziesz przydatne informacje dotyczące wpływu cudów, wynalazków i ulepszeń na ekonomię Imperium.

TABELA 10

Ulepszenia i cuda mające wpływ na dochody

Ulepszenie/cud	Efekt
Bank	Zwiększa wpływy podatkowe o 50% (kumuluje się z Marketplace)
Courthouse	Zmniejsza korupcję
Marketplace	Zwiększa wpływy podatkowe o 50%
Wealth	Przekształca tarcze w złoto
Forbidden Palace	Eliminuje korupcję
Smith's Trading Company	Opłaca koszty utrzymania wszystkich związanych z handlem ulepszeń we wszystkich miastach
Wall Street	Skarb zarabia 5% odsetek w ciągu kolejki (maksymalnie 50 Gold)

ZARZĄDZANIE IMPERIUM

Chociaż bez sprawnego zarządzania miastami nie ma co marzyć o odniesieniu sukcesu, to jednak trzeba też brać pod uwagę szerszą perspektywę. Twoje miasta są jedynie trybikami w machinie, jaką jest Twoje imperium.

SYSTEMY POLITYCZNE

W „Cywilizacji" masz do czynienia z sześcioma systemami politycznymi. Bez względu na swoje upodobania,

TABELA 11

Ulepszenia i cuda zatruwające środowisko

Ulepszenie/cud	Punkty skażenia
Airport	1
Coal Plant	2
Factory	2
Iron Works	4
Manufacturing Plant	2
Offshore Platform	2
Research Plant	1

grę zaczynasz jako despota, ale w miarę rozwoju cywilizacyjnego dostępne stają się również inne formy rządów. Każdy z nich wymaga zastosowania odmiennej strategii i dlatego przed dokonaniem wyboru warto zapoznać się z wadami i zaletami poszczególnych form rządzenia (tabela 13).

Nieodłącznym elementem rządów, bez względu na ich formę, jest korupcja i marnotrawstwo. Korupcja to utrata wpływów z handlu na skutek nieuczciwych praktyk (oszustwa, kradzież itp). Z kolei marnotrawstwo polega na nieefektywnym wykorzystaniu tarcz. Jedynie Twoja stolica jest od nich wolna, ale w innych miastach nie sposób tego uniknąć. Ich rozmiary zależą przede wszystkim od formy rządów, odległości danego miasta od stolicy i liczby miast. Istnieje kilka sposobów przeciwdziałania korupcji i marnotrawstwu. Najlepszy to zmiana systemu politycznego na taki, który skutecznie ogranicza te zjawiska. Najlepsza pod tym względem okazuje się demokracja, zaraz potem republika, komunizm, następnie monarchia i na końcu despotyzm, gdzie korupcja i marnotrawstwo są szczególnie rozpowszechnione. Inne metody ograniczania tego zjawiska to budowa w miastach gmachów sądów oraz Zakazanych Pałaców (Forbidden Palace).

KULTURA

Kultura to nowość w „Cywilizacji III" i stanowi niezwykle ważny element gry. W każdej kolejce Twoja cywilizacja zdobywa Punkty Kultury. Poziom Kultury decyduje na przykład o terytorialnym zasięgu imperium, odgrywa istotną rolę w czasie negocjacji, ułatwia asymilację zdobytych miast oraz pozwala Twoim miastom wyzwolić się spod władzy najeźdźców (tabela 14 i 15).

Inne elementy, na które musisz zwrócić uwagę przy zarządzaniu imperium to handel, badania naukowe, dyplomacja. Ta ostatnia staje się szczególnie ciekawa, gdy nauczysz się prowadzić działania szpiegowskie, obejmujące m.in.: sabotaż, działania propagandowe (pozwalające przeciągnąć miasta przeciwnika na swoją stronę), wykradanie tajnych planów i map.

Z kolei badania naukowe umożliwiają szybki rozwój i budowanie potęgi Twojego imperium.

TABELA 12

Ulepszenia redukujące skażenie środowiska

Ulepszenie	Efek
Mass Transit System	Zmniejsza zanieczyszczenia generowane przez mieszkańców
Recycling Center	Zmniejsza zanieczyszczenie spowodowane przez ulepszenia i cuda

TABELA 13

Efekty i statystyki różnych form rządów

Typ rządu	Wpływ na produkcję zasobów	Korupcja/marnotrawstwo	Jednostki stanu wojennego	Dodatkowe efekty
Anarchia	Żywność -1	Katastroficzne	0	Wydajność robotników -50%; brak możliwości produkcji jednostek, ulepszeń, cudów; brak badań naukowych; brak propagandy
Despotyzm	Maks. 2 jednostki żywności/tarcz/handlu na kwadrat	Szalejące	2	Możliwość powołania 2 mieszkańców z miasta
Monarchia	Bez zmian	Stanowiące problem	3	Możliwość powołania 2 mieszkańców z miasta
Republika	Handel +1	Przeszkadzająca	0	Możliwość powołania 1 mieszkańca z miasta
Komunizm	Bez zmian	Lokalne	4	Możliwość powołania 3 mieszkańców z miasta; misje szpiegowskie mają większą szansę powodzenia
Demokracja	Handel +1	Minimalne	0	Możliwość powołania 1 mieszkańca z miasta; miasta odporne na propagandę; wydajność robotników +50%; wysoki poziom znużenia wojną.

TABELA 14

Ulepszenia generujące punkty kultury

Ulepszenie	Punkty kultury na 1 kolejkę
Cathedral	3
Colosseum	2
Library	3
Palace	1
Research Lab	2
Temple	2
University	4

TABELA 15

Cuda generujące punkty kultury

Cud	Punkty kultury na 1 kolejkę
Apollo Program	3
Battlefield Medicine	1
Colossus	3
Copernicus's Observatory	4
Cure for Cancer	5
Forbidden Palace	3
Great Library	5
Great Lighthouse	2
Great Wall	2
Hanging Gardens	4
Heroic Epic	4
Hoover Dam	3
Intelligence Agency	1
Iron Works	2
JS Bach's Cathedral	5
Leonardo's Workshop	2
Longevity	3
Magellan's Voyage	3
Manhattan Project	2
Military Academy	1
Newton's University	5
Oracle	4
Pentagon	1
Pyramids	4
SETI Program	3
Shakespeare's Theater	5
Sistine Chapel	4
Smith's Trading Company	3
Strategic Missile Defence	1
Sun Tzu's Art of War	2
Theory of Evolution	3
United Nations	4
Universal Suffrage	4
Wall Street	2

TABELA 16

Ulepszenia i cuda mające wpływ na badania naukowe

Ulepszenie/cud	Efekt
Library	Zwiększa współczynnik nauki o 50%
Research Lab	Zwiększa współczynnik nauki o 50%
University	Zwiększa współczynnik nauki o 50%
Copernicus's University	Zwiększa współczynnik nauki o 100%
Newton's University	Zwiększa współczynnik nauki o 100%
SETI Program	Podwaja współczynnik nauki w danym mieście
Great Library	Automatycznie daje dostęp do odkryć dokonanych przez co najmniej dwie inne cywilizacje
Theory of Evolution	Daje dostęp do dwóch odkryć cywilizacyjnych

TABELA 17

Zestawienie odkryć cywilizacyjnych

Odkrycie	Wymagane	Jednostki	Ulepszenia	Cuda	Możliwe kolejne odkrycia
Advanced Flight	Flight, Radio, Motorized Transportation	Helicopter, Paratrooper	-	-	-
Alphabet	-	-	-	-	Mathematics, Writing
Amphibious War	Mass Production	Marine	-	-	-
Astronomy	Education	Caravel	-	Copernicus's Observatory	Navigation, Physics
Atomic Theory	Scientific Method	-	-	-	Electronics
Banking	Education	-	Bank	-	Democracy, Economics
Bronze Working	-	Spearman, Hoplite, Impi	-	Colossus	Iron Working
Ceremonial Burial	-	-	Temple	-	Mysticism
Chemistry	Gunpowder	-	-	-	Metallurgy, Physics
Chivalry	Monotheism, Feudalism	Knight, Samurai, War Elephant	-	-	-
Code of Laws	Writing	-	Courthouse	-	Republic
Combustion	Refining, Steel	Destroyer, Transport	-	-	Flight, Mass Production
Communism	Nationalism	-	Police Station	-	-
Computers	-	Mech Infantry	Research Lab	SETI Program	Miniaturization, Laser
Construction	Iron Working, Mathematics	-	Aqueduct, Colosseum	Great Wall	-
Corporation	Industrialization	-	-	-	Refining, Steel
Currency	Mathematics	-	Marketplace	-	-
Democracy	Printing Press, Banking	-	-	-	Free Artistry
Ecology	-	-	Mass Transit, System, Solar Plant	-	-
Economics	Banking	-	-	Smith's Trading Company	-
Education	Theology	-	University	-	Astronomy, Banking, Music Theory
Electricity	Steam Power	-	-	-	Replaceable Parts, Scientific Method
Electronics	Atomic Theory	-	Hydro Plant	Hoover Dam	Motorized Transportation, Radio
Engineering	-	-	-	-	Invention
Espionage	Nationalism, Industrialization		-	-	Intelligence Agency -
Feudalism	-	Pikeman, Rider	-	Sun Tzu's Art of War	Chivalry, Invention
Fission	-	Nuclear Submarine	-	Manhattan Project, United Nations	Nuclear Power, Superconductor
Flight	Combustion	Bomber, Fighter	Airport	-	Advanced Flight
Free Artistry	Democracy	-	-	Shakespeare's Theater	-
Genetics	Miniaturization	-	-	Cure for Cancer, Longevity	-
Gunpowder	Invention	Musketman, Musketeer	-	-	Chemistry
Horseback Riding	Wheel, Warrior Code	Horseman, Mounted Warrior	-	-	-
Industrialization	Steam Power	-	Coal Plant, Factory	Universal Suffrage	Espionage, Corporation
Integrated Defense	Superconductor, Satellites Smart Weapons	-	-	Strategic Missile Defense	-
Invention	Feudalism, Engineering	Longbowman	-	Leonardo's Workshop	Gunpowder
Iron Working	Bronze Working	Swordsman, Immortals, Legionary	-	-	Construction
Laser	Nuclear Power, Computers	-	SS Planetary Party Lounge	-	Robotics, Smart Weapons
Literature	Writing	-	Library	Great Library	-
Magnetism	Physics	Frigate, Galleon, Privateer, Man-O-Wa r	-	-	-
Map Making	Writing, Pottery	Galley	Harbor	Great Lighthouse	-
Masonry	-	-	Palace, Walls	Pyramids	Mathematics
Mass Production	Combustion, Replaceable Parts	Battleship, Carrier, Submarine	-	-	Amphibious War, Motorized Transportation
Mathematics	Masonry, Alphabet	Catapult	-	-	Construction, Currency
Medicine	-	-	-	-	Sanitation, Scientific Method
Metallurgy	Chemistry	Cannon	Coastal Fortress	-	Military Tradition
Military Tradition	Metallurgy	Cavalry, Cossack	-	Military Academy	-
Miniaturization	Computers	-	Offshore Platform	-	Genetics, Robotics
Monarchy	Warrior Code, Polytheism	-	-	Hanging Gardens	-
Monotheism	-	-	Cathedral	-	Chivalry, Theology
Motorised Transportation	Mass Production, ElectronicsTank, Panzer	-	-		Advanced Flight
Music Theory	Education	-	-	JS Bach's Cathedral	-
Mysticism	Ceremonial Burial	-	-	Oracle	Polytheism
Nationalism	-	Rifleman	-	-	Communism, Espionage
Navigation	Astronomy	Explorer	-	Magellan's Voyage	-
Nuclear Power	Fission	-	Nuclear Plant	-	Laser
Philosophy	Writing	-	-	-	Republic
Physics	Astronomy, Chemistry	-	-	-	Magnetism, Theoryof Gravity

Pamiętaj też, że nauka jest ściśle związana z handlem, gdyż to właśnie w ten sposób zdobywasz środki niezbędne do prowadzenia badań. Dlatego musisz zachować odpowiednie proporcje pomiędzy ilością środków i siły roboczej przydzielonej działalności handlowej oraz naukowej (tabela 16).

W tabeli nr 17 znajdziecie zestawienie odkryć cywilizacyjnych. Dokończenie tabeli znajdziecie na następnej stronie. Za miesiąc w pliku PDF na naszym CD zajdziecie dokończenie porad do gry Cywilizacja III.

TABELA 17 ciąg dalszy

Zestawienie odkryć cywilizacyjnych

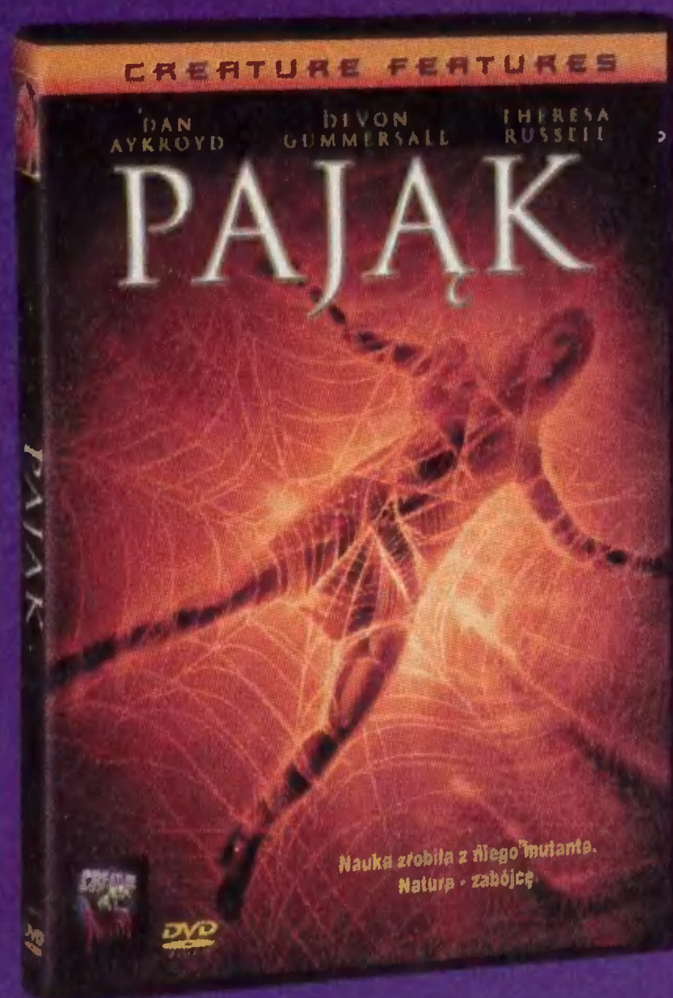
Polytheism	Mysticism	-	-	-	Monarchy
Pottery	-	-	Granary	-	Map Making
Printing Press	Theology	-	-	-	Democracy
Radio	Electronics	-	-	-	Advanced Flight
Recycling	Ecology	-	Recycling Center	-	Synthetic Fibers
Refining	Corporation	-	-	-	Combustion
Replaceable Parts	Electricity	Artillery, Infantry	-	-	Mass Production
Republic	Philosophy, Code of Laws	-	-	-	-
Robotics	Laser, miniaturization	AEGIS Cruiser, Radar Artillery	Manufacturing Plant	-	-
Rocketry	-	Cruise Missile, Jet Fighter, F-15	SAM Missile Battery	-	Space Flight
Sanitation	Medicine	-	Hospital	-	-
Satellites	Space Flight	!CBM	SS Thrusters	Integrated Defense, Smart Weapons	-
Scientific Method	Medicine, Electricity	-	-	Theory of Evolution	Atomic Theory
Smart Weapons	Satellites, Laser	-	-	-	Integrated Defense
Space Flight	Rocketry	Tactical Nuke	SS Cockpit, SS Docking Bay, SS Engine	Apollo Program	Satellites, Superconductor
Stealth	Synthetic Fibers	Stealth Bomber, Stealth Fighter	-	-	-
Steam Power	-	Ironclad	-	-	Electricity, Industrialization
Steel	Corporation	-	-	-	Combustion
Superconductor	Fission, Space Flight	-	SS Fuel Cells, SS Life Support, System	-	Integrated Defense
Synthetic Fibers	Recycling	Modern Armor	SS Exterior Casing, SS Stasis Chamber, SS Storage/Supply	-	Stealth
TheologyMonotheism	-	-	Sistine Chapel	Education, Printing Press	
Warrior Code	-	Archer, Bowman	-	-	Horseback Riding, Monarchy
Wheel	-	Chariot, War Chariot	-	-	Horseback Riding
Writing	Alphabet	-	-	-	Code of Law, Literature, Map Making, Philosophy

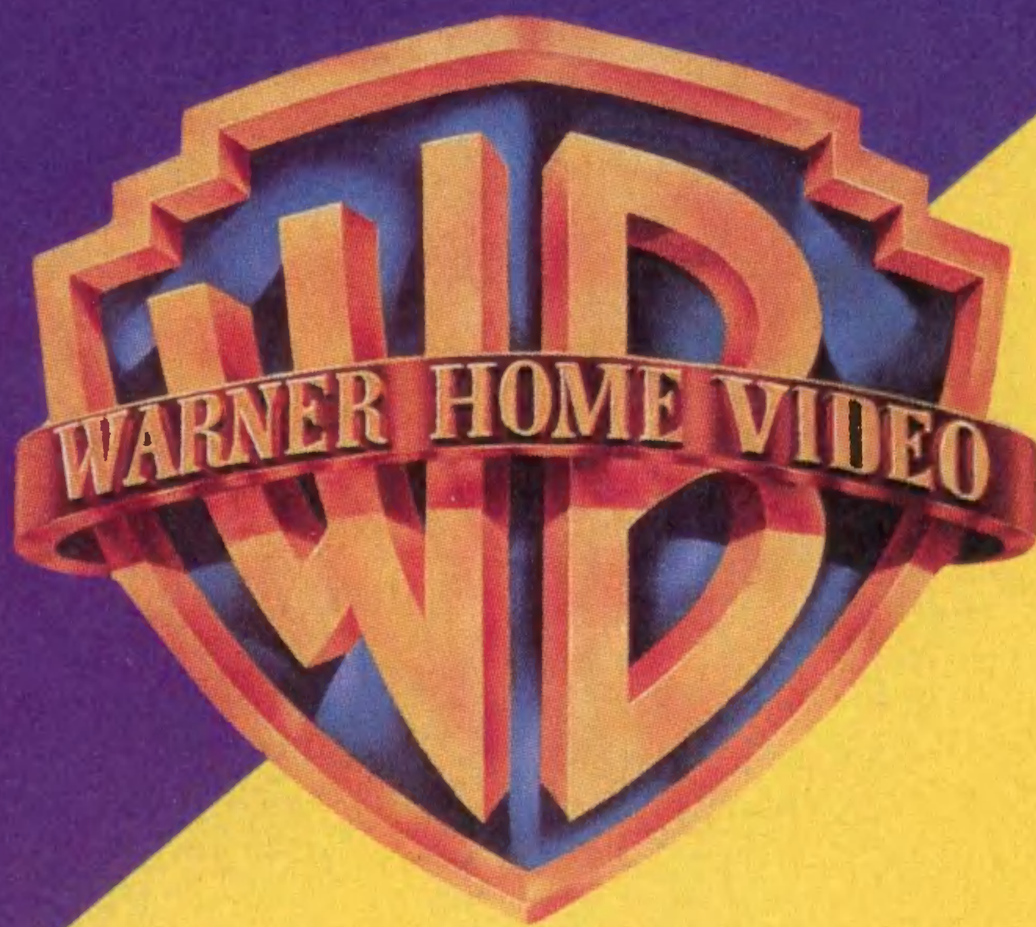
KONKURS

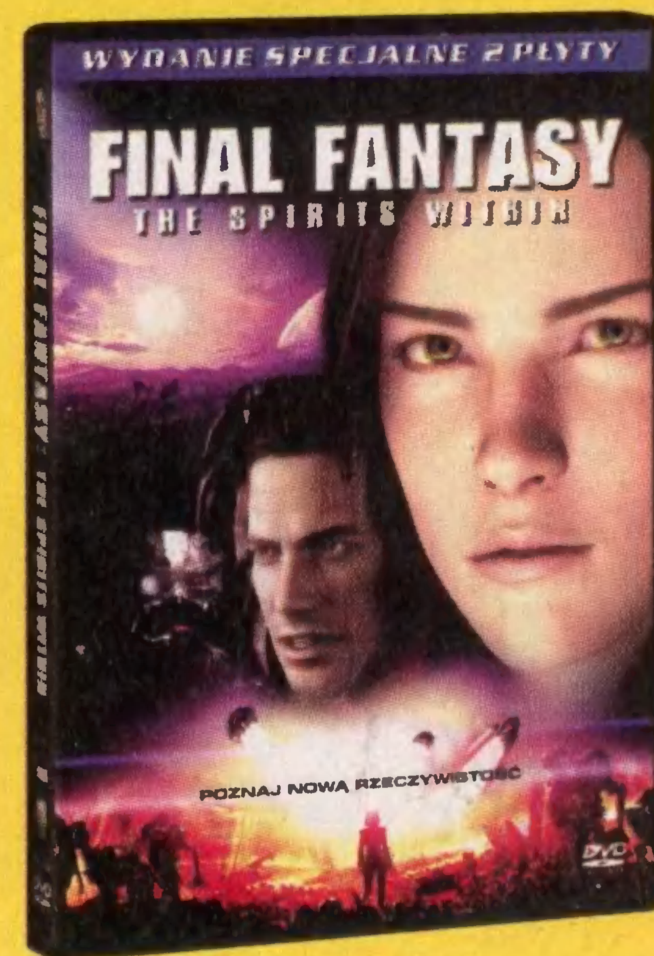


ZADANIE: WYMIEŃ DWA FILMY Z "UDZIAŁEM" PAJĄKÓW

DO WYGRANIA: 4 filmy DVD "PAJĄK"







KONKURS

PYTANIE: ILE JEST CZĘŚCI GRY "FINAL FANTASY"?

DO WYGRANIA: 4 filmy DVD :FINAL FANTASY

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GK. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZNIA! **FUNDATOREM NAGRÓD JEST WARNER BROS. POLAND**